

GT-6B BASS EFFECTS PROCESSOR

Mode d'emploi

Nous vous remercions de la confiance que vous nous témoignez en choisissant le processeur d’effets basse BOSS GT-6B.

Lisez les sections suivantes avant d’utiliser cet appareil :

- **PRÉCAUTIONS D’UTILISATION (page 2–3)**
- **NOTES IMPORTANTES (page 4)**

Ces sections présentent des données essentielles pour une utilisation optimale de l’appareil.

Lisez le mode d’emploi dans son intégralité afin d’acquérir les connaissances nécessaires pour exploiter toutes les possibilités de l’appareil. Conservez ce mode d’emploi afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.

■ Conventions d’écriture de ce manuel

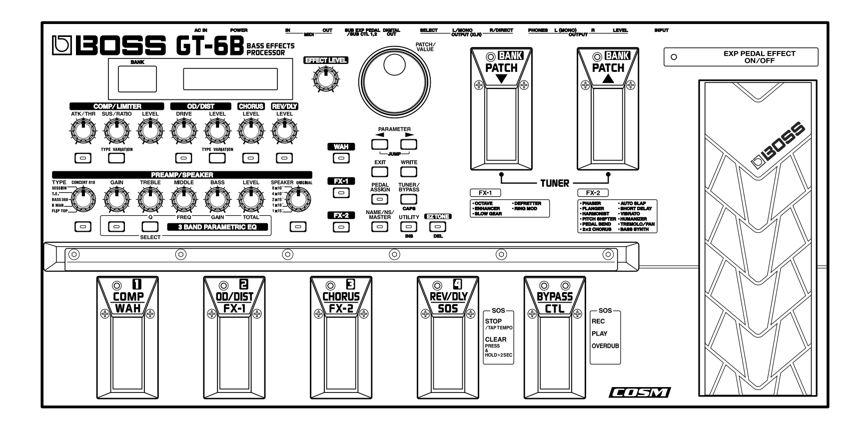
- Les indications (textes ou chiffres) entre crochets [ ] correspondent à des boutons.

  [WRITE] Bouton WRITE

  [UTILITY] Bouton UTILITY

- Les renvois de type (p. **) correspondent à des pages de ce manuel auxquelles vous pouvez vous reporter.

* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.



PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

CONSIGNES A RESPECTER POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU DE BLESSURE

⚠ATTENTION	Signale un risque de blessure grave voire de danger de mort en cas de mauvaise utilisation de l'appareil.
⚠ ATTENTION	Signale un risque de blessure grave ou de dommage matériel qui peut survenir en cas de mauvaise utilisation de l'appareil. * Les dommages matériels font référence aux dommages causés à l'habitat, aux meubles, ainsi qu'aux animaux domestiques.

	Le symbole △ prévient l'utilisateur de consignes de sécurité importantes. La signification du symbole est déterminée par le signe à l'intérieur du triangle. Le symbole ci-contre est utilisé pour prévenir les risques généraux. Il peut également indiquer un danger.
	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des actions à proscrire (à ne jamais faire). L'interdiction est illustrée par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre est utilisé pour interdire le démontage de l'appareil.
	Le symbole ● prévient l'utilisateur des consignes à respecter. Ces consignes sont illustrées par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre signifie que la prise secteur doit être débranchée.

RESPECTEZ LES CONSIGNES SUIVANTES

⚠ATTENTION

- Lisez les instructions suivantes et le reste du mode d'emploi avant toute utilisation de l'appareil.



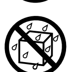
- Ne pas ouvrir l'appareil ou l'adaptateur secteur, ne pas effectuer de modifications internes.



- Aucune pièce de l'appareil n'est réparable ou remplaçable par l'utilisateur (sauf si ce mode d'emploi présente des instructions spécifiques en ce sens). Pour toute réparation, consultez le centre de service Roland de votre région ou un distributeur Roland agréé (voir liste en page "Informations").



- N'exposez jamais l'appareil aux environnements suivants :
  - Températures extrêmes (lumière directe du soleil, véhicule clos, à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur, etc.).
  - Humidité (baignoires, salle de bain, etc.).
  - Exposition à la pluie.
  - Poussière.
  - Fortes vibrations.

- Installez toujours l'appareil sur une surface stable. Veillez à ne jamais le placer sur une surface instable ou inclinée.

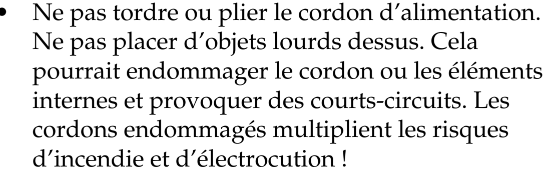


- Veillez à n'utiliser que le cordon secteur fourni avec l'appareil. Assurez-vous que la tension secteur fournie à l'installation correspond à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres types d'adaptateurs peuvent présenter une polarité ou une tension différente ; leur utilisation peut entraîner des dysfonctionnements et/ou endommager l'appareil et constitue un risque d'électrocution.





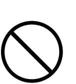
⚠ATTENTION



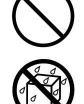
- Ne pas tordre ou plier le cordon d'alimentation. Ne pas placer d'objets lourds dessus. Cela pourrait endommager le cordon ou les éléments internes et provoquer des courts-circuits. Les cordons endommagés multiplient les risques d'incendie et d'électrocution !



- Cet appareil utilisé seul ou avec un amplificateur ou un casque peut produire des niveaux sonores susceptibles d'entraîner une perte définitive de la sensibilité auditive. Évitez les utilisations prolongées à des niveaux sonores élevés ou incommodants. Cessez immédiatement d'utiliser l'appareil en cas de perte de sensibilité auditive ou de bourdonnements d'oreilles et consultez un médecin spécialiste.



- Veillez à ne pas laisser s'introduire d'objets (matériaux inflammables, épingles, pièces de monnaie, etc.) ou de liquides (eau, sodas, etc.) dans l'appareil.



- Placez immédiatement l'appareil hors tension et confiez-le à votre revendeur, au centre Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (page Informations) dans les cas suivants :
  - L'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ou la prise ont été endommagés.
  - Des objets ou des liquides se sont introduits ou infiltrés dans l'appareil.
  - L'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé).
  - L'appareil montre des signes de dysfonctionnement ou une baisse sensible de ses performances.



⚠ATTENTION

- Dans les foyers avec enfants en bas âge, la surveillance d'un adulte est indispensable, jusqu'à ce que les enfants soient en mesure d'observer toutes les consignes de sécurité relatives à l'utilisation de l'appareil. 

- Protégez l'appareil des chocs importants (ne le faites pas tomber). 

- Ne branchez jamais une quantité excessive d'appareils sur une même prise secteur. Soyez très vigilant avec les rallonges ; la puissance électrique totale ne doit pas dépasser la puissance maximale admissible (Watts/Ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut entraîner une surchauffe et faire fondre le plastique isolant du cordon. 

- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, le centre SAV Roland le plus proche ou un distributeur agréé Roland (voir liste "Informations"). 

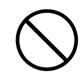
⚠ATTENTION

- Installez l'appareil et l'adaptateur secteur de manière à leur assurer une ventilation correcte. 

- Tenez toujours le cordon d'alimentation par sa fiche lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil. 

- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur en cas de non-utilisation prolongée de l'appareil. 

- Evitez d'écraser les cordons et les câbles. De même, conservez toujours vos câbles et cordons hors de portée des enfants. 

- Ne marchez jamais sur l'appareil et ne placez aucun objet lourd dessus. 

- Ne touchez jamais le cordon d'alimentation ou les prises avec les mains mouillées. 

- Débranchez la prise secteur et tous les appareils externes qui lui sont connectés avant de déplacer l'appareil. 

- Débranchez la prise secteur et placez l'appareil hors tension avant de le nettoyer (p. 12). 

- Débranchez l'appareil du secteur par temps d'orage. 

NOTES IMPORTANTES

Les recommandations suivantes complètent celles du chapitre “PRÉCAUTIONS D’UTILISATION” en pages 2–3 :

Alimentation secteur

- N’utilisez pas cet instrument sur la même ligne secteur qu’un appareil susceptible de générer des bruits de fond (moteurs électriques ou systèmes d’éclairage à gradateur).
- L’adaptateur secteur peut générer de la chaleur après un certain temps d’utilisation ; ce phénomène est normal.
- Avant de connecter cet instrument à d’autres, mettez-les tous hors tension. Cela permet d’éviter les dysfonctionnements et/ou d’endommager les haut-parleurs ou d’autres appareils.

Emplacement

- Si vous utilisez cet appareil près d’amplificateurs de puissance (ou tout autre appareil avec de grands transformateurs de puissance), un ronflement peut apparaître. Pour résoudre ce problème, modifiez l’orientation de cet appareil ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut perturber les réceptions radio ou télévision. Ne l’utilisez pas à proximité de tels appareils.
- Du bruit peut être généré en cas d’utilisation d’appareils sans fil (téléphones portables, par exemple) à proximité de l’appareil. Ces bruits surviennent lors de la réception ou de l’envoi d’un appel ou en cours de conversation. Le cas échéant, éloignez l’appareil sans fil ou éteignez-le.
- Pour éviter tout risque de panne, n’utilisez pas cet instrument dans un environnement humide ou exposé à la pluie.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, utilisez un linge doux et sec ou un linge légèrement humide. Pour ôter les saletés plus tenaces, utilisez un linge imprégné d’un détergent léger, non abrasif ; essuyez ensuite soigneusement l’appareil à l’aide d’un linge doux et sec.
- N’utilisez jamais de dissolvants, d’alcools ou de solvants de quelque sorte que ce soit, pour éviter toute décoloration et/ou déformation de l’instrument.

Réparation et données en mémoire

- Sachez que les réglages conservés dans la mémoire interne de l’appareil peuvent être perdus lors de réparations. Archivez toujours vos données sur un appareil MIDI externe (séquenceur MIDI, par exemple) ou notez leurs réglages sur papier. Lors des réparations, nous faisons tout notre possible pour ne pas effacer les réglages en mémoire. Toutefois, dans certains cas (si le problème touche spécifiquement la zone mémoire, par exemple), il sera impossible de ne pas vider la mémoire. Roland ne peut être tenu pour responsable de la perte de données.

Pile de sauvegarde

- Cet appareil est équipé d’une pile interne permettant de conserver les réglages, même lorsque l’appareil n’est pas sous tension. Le message “Battery Low” ci-dessous s’affiche lorsque la pile arrive en fin de vie. Si ce message apparaît, faites aussitôt remplacer la pile afin d’éviter de perdre les réglages en mémoire. Confiez cette opération à votre revendeur, au centre SAV Roland le plus proche ou à un distributeur agréé Roland (voir liste en page “Informations”).

```
Battery Low !
```

Précautions supplémentaires

- Attention : Le contenu de la mémoire peut être définitivement perdu suite à un dysfonctionnement ou à une mauvaise utilisation de l’appareil. Pour éviter ce problème, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement les données importantes sur un autre appareil MIDI (un séquenceur, par exemple).
- Malheureusement, il est parfois impossible de restaurer le contenu des données sauvegardées sur un autre appareil MIDI (séquenceur, par exemple) si celles-ci ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité dans ces circonstances.
- Manipulez les touches, boutons et autres commandes de l’appareil avec précaution. Une manipulation trop brutale peut provoquer, à terme, des dysfonctionnements.
- N’appuyez jamais et ne frappez jamais sur l’écran.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs eux-mêmes ; ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d’endommager les éléments internes des câbles et les risques de court-circuit.
- Pour éviter de déranger votre entourage, essayez de respecter des niveaux sonores raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque, en particulier si vous jouez à des heures tardives.
- Si vous devez transporter l’instrument, rangez-le dans son emballage d’origine (avec ses protections). Sinon, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez uniquement la pédale d’expression recommandée (EV-5 ; vendue séparément). L’utilisation d’une pédale d’un autre type peut entraîner des dysfonctionnements et/ou endommager l’appareil.
- Servez-vous exclusivement d’un câble de connexion de la marque Roland. Si vous employez un câble d’une autre marque, observez les précautions suivantes :
  - Certains câbles de connexion sont équipés de résistances. Veuillez ne pas utiliser de câbles à résistance pour les connexions sous peine d’atténuer la sensibilité du Pad et rendre inaudible le son. Renseignez-vous sur les caractéristiques de vos câbles auprès de leur fabricant.

Table des matières

Caractéristiques principales

Puissants effets à modélisation COSM

Le GT-6B propose des modélisations de grande qualité, dont des amplificateurs basse, des pédales Wah, des effets de saturation/distorsion, des compresseurs/limiteurs, des effets Wah et bien d'autres encore.

Circuit de Bypass analogique interne

Lorsque le Bypass est activé, les signaux peuvent être dirigés vers les sorties sans passer par le convertisseur AN/NA. En outre, il est possible de faire ressortir le son au format analogique sans qu'il ne passe par le convertisseur AN/NA uniquement en présence de Chorus ou de réverbération/délai.

Sorties symétriques au format XLR

Le GT-6B est équipé de deux sorties XLR pouvant être reliées à une console de sonorisation ou d'enregistrement. Outre le mode stéréo classique, ces sorties peuvent également servir de sorties mono ou de sorties directes.

Fonction Customize

Grâce à la nouvelle fonction Custom du GT-6B, vous pouvez personnaliser votre jeu et concevoir des effets totalement nouveaux en réglant les paramètres des effets “Overdrive/Distortion” et “Pedal Wah”.

Vous pouvez sauvegarder vos créations sur le GT-6B sous forme de réglages “Custom” (p. 52).

Fonction EZ Tone

Le GT-6B propose trente effets principaux à partir desquels vous pouvez créer de nouveaux sons. À présent, vous pouvez sélectionner uniquement les sons que vous aimez (p. 16).

Réglages rapides

Chaque fonction d'édition contient des réglages préprogrammés enregistrés. Créer les sons d'effets souhaités devient un jeu d'enfant : il suffit de sélectionner les réglages préprogrammés de la fonction (effet) que vous utilisez.

Grande variété d'effets

Le GT-6B propose une palette de 35 effets différents, allant du Chorus de qualité professionnelle au délai et à la réverbération en passant par l'harmoniseur, le défretteur, l'effet de basse synthé, le tout nouvel Auto Slap et encore bien d'autres.

Pédale d'expression/Commutateur et pédale de contrôle

Ce multi-effet basse est équipé d'une pédale d'expression et d'une pédale de contrôle que vous pouvez utiliser pour régler les fonctions de chaque Patch. Les fonctions pouvant être affectées à la pédale d'expression varient en fonction du Patch sélectionné, ce qui vous permet de l'utiliser comme pédale Wah Wah, de volume, etc.

De plus, vous pouvez utiliser la pédale comme “commutateur” pour contrôler (activer et désactiver) l'effet en cours en appuyant fermement sur la pointe avant de la pédale d'expression (p. 46).

Sorties numériques

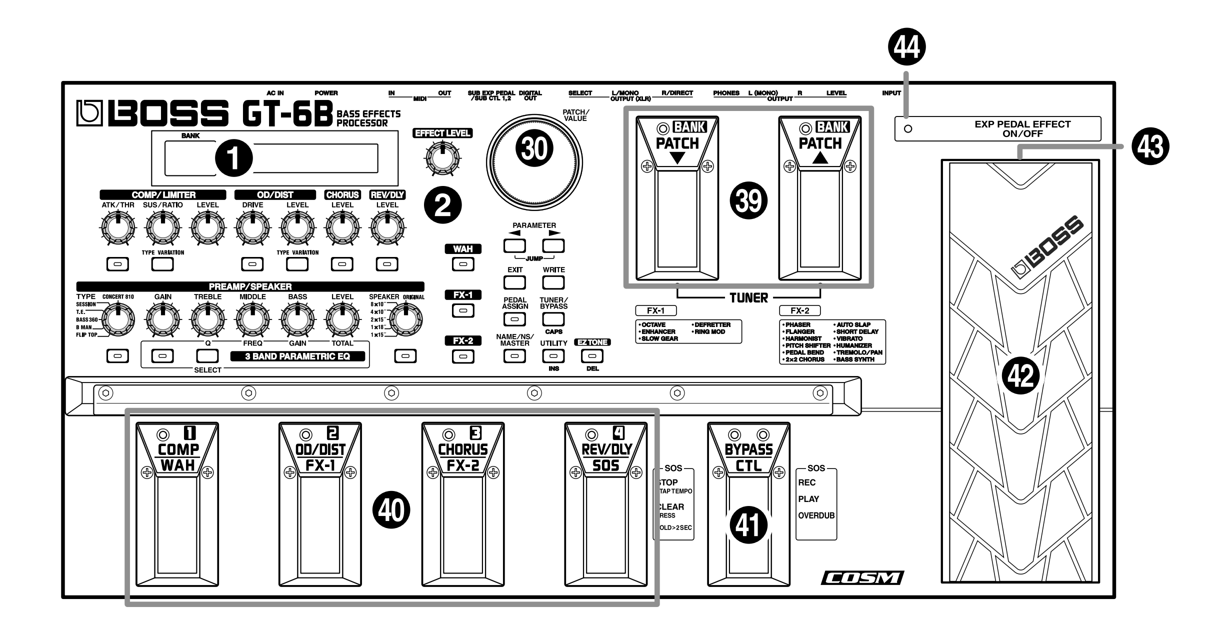
L'appareil est également pourvu de sorties numériques (sur connecteurs coaxiaux) pour l'enregistrement numérique (p. 58).

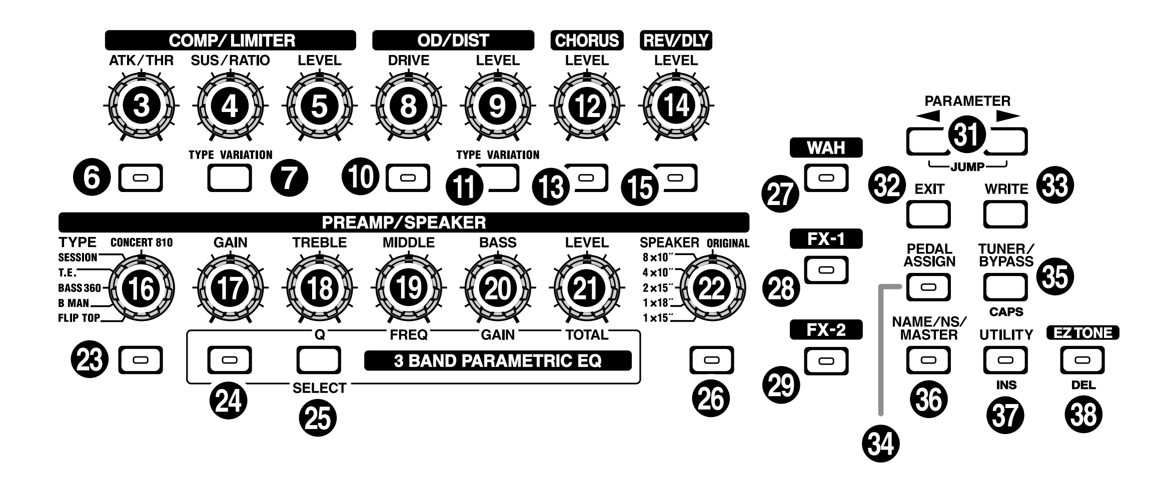
COSM (Composite Object Sound Modeling)

La technologie COSM (Composite Object Sound Modeling) est la technologie Roland de modélisation sonore puissante et novatrice. La technologie COSM analyse les nombreux facteurs qui composent le son d'origine (caractéristiques électriques et physiques, etc.) pour produire un modèle numérique capable de reproduire le même son.

Noms et fonctions

Face avant





1 Afficheur

Différentes informations sur le GT-6B s'affichent sur cet écran.

L'afficheur de gauche indique le numéro de banque.

C'est sur l'afficheur de droite que sont indiqués les noms des Patches, les paramètres et d'autres renseignements.

2 Potentiomètre EFFECT LEVEL

Permet de régler le volume général.

* *Lorsque le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) et le suppresseur de bruit (p. 44) sont désactivés ("Off"), seuls le Chorus (CHORUS) ou la réverbération/délai (REV/DLY) sont employés. Ce potentiomètre n'a alors aucune action sur le volume du signal direct.*

■ COMP/LIMITER (p. 25) (Compresseur/Limiteur)

3 Potentiomètre ATK/THR (Attaque/Seuil)

Définit l'attaque du compresseur et le niveau de seuil du limiteur (niveau à partir duquel il se déclenche sur le son).

4 Potentiomètre SUS/RATIO (Sustain/Taux)

Définit le temps d'action du compresseur et le taux de compression du limiteur.

5 Potentiomètre LEVEL

Règle le volume du compresseur/limiteur.

6 Bouton COMP/LIMITER ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper l'effet et participe au réglage d'autres paramètres.

7 Bouton TYPE VARIATION

Permet de choisir le type de compresseur ou de limiteur.

■ OVERDRIVE/DISTORTION (p. 26)

8 Potentiomètre DRIVE

Permet de choisir la nature de l'effet de distorsion ; saturation (Overdrive) ou distorsion.

9 Potentiomètre LEVEL

Règle le volume de la saturation/distorsion.

10 Bouton OVERDRIVE/DISTORTION ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper la saturation/distorsion et participe au réglage d'autres paramètres.

11 Bouton TYPE VARIATION

Permet de choisir le type de saturation ou de distorsion.

■ CHORUS (p. 27)

12 Potentiomètre LEVEL

Détermine le volume du Chorus. Tournez ce bouton vers la droite pour augmenter le volume du Chorus.

13 Bouton CHORUS ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper le Chorus et participe au réglage d'autres paramètres.

■ REV/DLY (p. 27) (Réverbération/Délai)

14 Potentiomètre LEVEL

Détermine le volume de la réverbération et du délai. Plus vous le tournez vers la droite, plus le volume de la réverbération et du délai augmente.

15 Bouton REV/DLY ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper la réverbération ou le délai et participe au réglage d'autres paramètres.

■ PREAMP/SPEAKER (p. 29) (Préamplificateur/enceinte)

16 Potentiomètre TYPE

Détermine le type de préamplificateur.

17 Potentiomètre GAIN

Permet de régler l'amplification exercée par le préampli. La nature de la distorsion obtenue par l'amplificateur varie en fonction du gain du préamplificateur.

18 Potentiomètre TREBLE/Q

Détermine la qualité du spectre aigu du préampli. Permet également de définir la largeur de bande de l'égaliseur paramétrique 3 bandes est en action.

19 Potentiomètre MIDDLE/FREQ (Fréquence)

Détermine la qualité du spectre médium du préamplificateur. Permet également de sélectionner la fréquence médium de l'égaliseur lorsque l'égaliseur paramétrique 3 bandes lorsqu'il est actif.

20 Potentiomètre BASS/GAIN

Détermine la qualité du spectre grave du préampli. Permet également de régler l'atténuation/amplification de l'égaliseur paramétrique 3 bandes lorsque celui-ci est actif.

21 Potentiomètre LEVEL/TOTAL (Gain total)

Règle le volume général du préamplificateur. Permet également de régler l'atténuation/amplification globale de l'égaliseur paramétrique 3 bandes lorsque celui-ci est actif.

22 Potentiomètre SPEAKER

Permet de choisir le type d'enceinte désiré.

23 Bouton PREAMP ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper le préamplificateur et participe au réglage d'autres paramètres.

24 Bouton 3 BAND PARAMETRIC EQ ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper l'égaliseur paramétrique 3 bandes.

25 Bouton SELECT

Permet de choisir l'une des bandes de l'égaliseur paramétrique 3 bandes.

26 Bouton SPEAKER ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper les enceintes et participe au réglage d'autres paramètres.

* *Le fait d'activer les enceintes active automatiquement le préamplificateur. De même, le fait de désactiver les enceintes coupe automatiquement le préamplificateur.*

■ WAH (p. 31)

27 Bouton WAH ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper l'effet de Wah et participe au réglage d'autres paramètres.

■ FX-1 (p. 33)

28 Bouton FX-1 ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper l'effet FX-1 et participe au réglage d'autres paramètres.

■ FX-2 (p. 35)

29 Bouton FX-2 ON/OFF

Ce bouton permet d'activer/couper l'effet FX-2 et participe au réglage d'autres paramètres.

30 Molette PATCH/VALUE

Cette molette permet de sélectionner les Patches et de régler la valeur des paramètres.

31 Bouton PARAMETER

Permet de sélectionner les paramètres.

* *Pour passer sur les paramètres principaux, tenez enfoncé l'un de ces boutons, puis appuyez sur l'autre. Pour les réglages ayant peu de paramètres, le GT-6B vient automatiquement se placer sur le dernier (ou sur le premier) paramètre.*

32 Bouton EXIT

Permet d'annuler l'opération effectuée et de revenir sur l'écran principal (p. 13).

33 Bouton WRITE

Permet de sauvegarder les réglages.

34 Bouton PEDAL ASSIGN (p. 45)

Permet d'accéder aux réglages de la pédale d'expression et de la pédale de contrôle.

35 Bouton TUNER/BYPASS (p. 55, 56)

Permet d'accéder à l'accordeur et à la fonction Bypass.

36 Bouton NAME/NS/MASTER (p. 21, 44)

Utilisez ce bouton lorsque vous souhaitez attribuer un nom aux Patches (NAME), régler le suppresseur de bruit (NS) ou procéder aux réglages généraux (MASTER).

37 Bouton UTILITY

Permet d'accéder aux réglages d'environnement général du GT-6B.

38 Bouton EZ TONE (p. 16)

Ce bouton permet d'accéder à la fonction EZ Tone grâce à laquelle vous pouvez rechercher le son désiré.

39 Pédales BANK/PATCH

Ces pédales permettent de sélectionner les Patches et les banques. Il suffit par ailleurs d'appuyer sur les deux pédales en même temps pour passer au mode Tuner (accordeur) (p. 56).

40 Pédale EFFECT ON/OFF / NUMBER

Cette pédale permet d'activer/couper les effets et de sélectionner les Patches.

41 Pédale BYPASS/CTL (CONTROL) (p. 46, 55)

Cette pédale peut servir de pédale de Bypass afin de comparer le son avec et sans effets, ou de pédale de contrôle à laquelle différentes fonctions peuvent être affectées.

42 Pédale d'expression

Contrôle du volume, du Wah et d'autres paramètres.



Attention à ne pas vous coincer les doigts entre la pédale et la façade lorsque vous actionnez la pédale d'expression. Dans les foyers avec enfants en bas âge, la surveillance d'un adulte est indispensable, jusqu'à ce que les enfants soient en mesure d'observer toutes les consignes de sécurité relatives à l'utilisation de l'appareil.

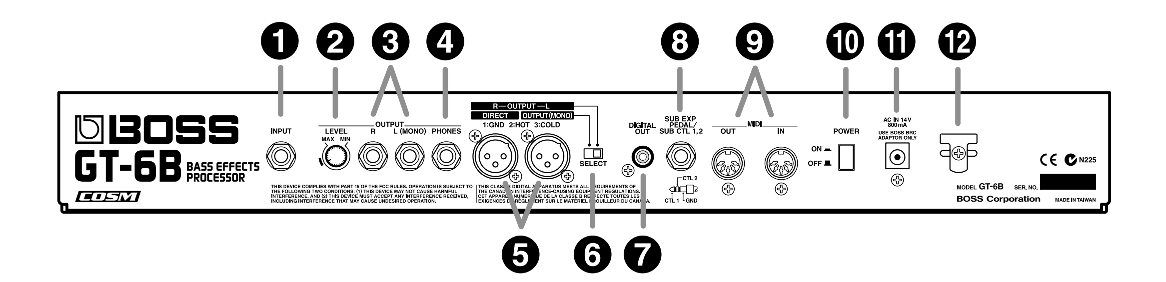
43 EXP PEDAL SW (Commutateur de la pédale d'expression) (p. 46)

Il est possible d'activer ou couper l'effet en appuyant fermement sur l'avant de la pédale d'expression.

44 Témoin EXP PEDAL SW ON/OFF

Ce témoin est allumé lorsque l'effet piloté par la pédale d'expression est actif. Il est éteint lorsque l'effet est coupé.

Face arrière



1 Entrée Jack INPUT

Reliez la guitare basse à ce connecteur.

2 Potentiomètre OUTPUT LEVEL

Règle le niveau de la sortie OUTPUT (connecteur Jack 6,35 mm) et de la prise casque.

3 Sorties Jack OUTPUT R/L (MONO)

Sorties asymétriques sur connecteurs Jack standard pouvant être reliées à un amplificateur, une console de mixage, etc.

4 Prise casque PHONES

Reliez à ce connecteur un casque stéréo.

5 Sorties OUTPUT (XLR)

Sorties symétriques sur connecteurs XLR.

6 Sélecteur SELECT (sélection des sorties) (p. 55)

Permet de choisir si les sorties XLR doivent émettre un signal stéréo (G/D) ou un signal direct mono.

7 Sortie numérique DIGITAL OUT (p. 58)

Émet un signal de sortie audionumérique.

8 Connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1,2 (pédale SUB EXP/pédale SUB CONTROL) (p. 48)

Connectez ici une pédale d'expression en option (EV-5, par exemple) ou un commutateur au pied (FS-5U, par exemple).

9 Ports MIDI IN/OUT (p. 64)

Reliez ces connecteurs à un périphérique MIDI afin de transmettre/recevoir des messages MIDI.

10 Interrupteur secteur POWER

Permet de placer l'appareil sous/hors tension.

11 Embase secteur

Veuillez relier à cette embase l'adaptateur secteur (série BRC).

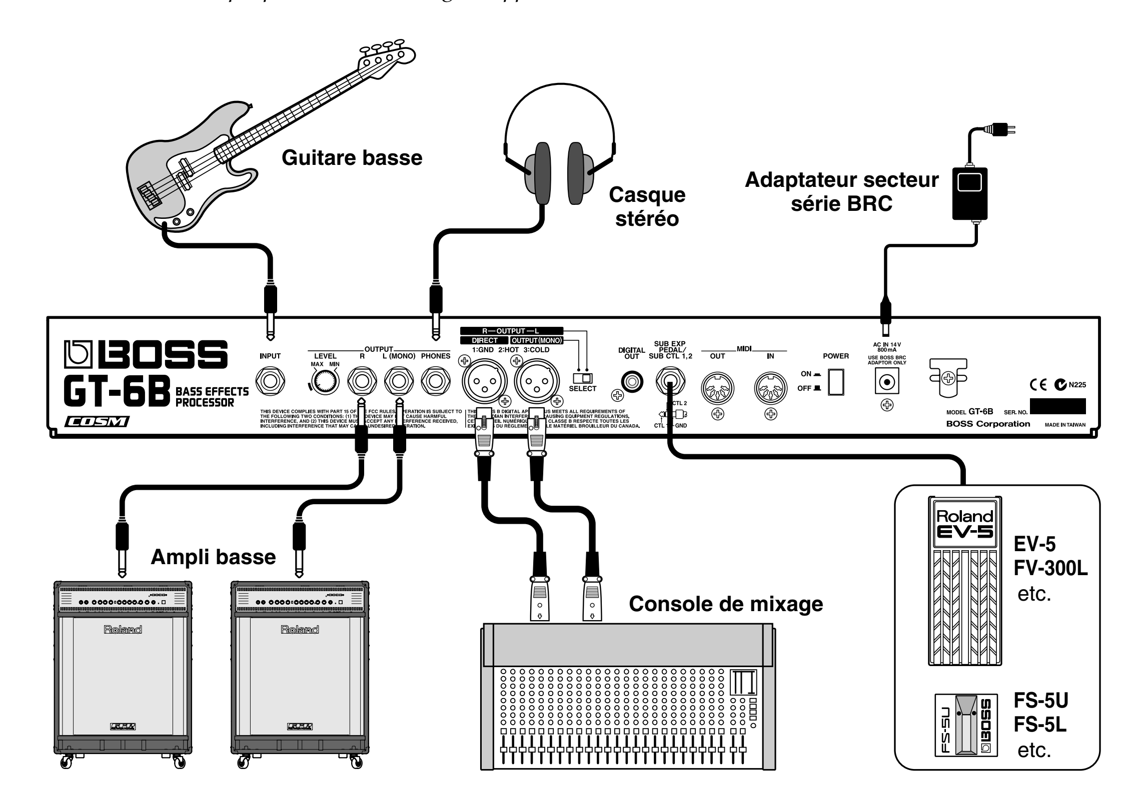
12 Passe-câble

Coincez ici le cordon de l'adaptateur secteur afin d'éviter toute déconnexion inopinée du câble.

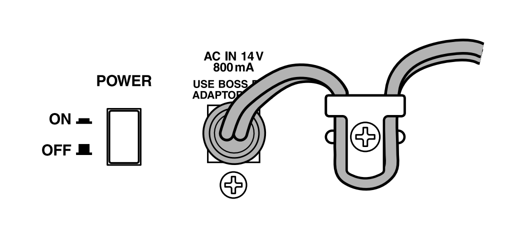
Chapitre 1 Utiliser les sons

Effectuer les connexions

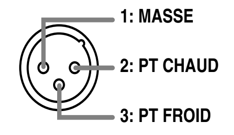
* *Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou pour éviter d'endommager les enceintes ou autres appareils, réglez toujours le volume au minimum et placez tous les appareils hors tension avant toute connexion.*
* *Placez d'abord tous les appareils connectés sous tension avant de monter le volume de l'amplificateur.*
* *Pour obtenir un signal de sortie mono, reliez un câble uniquement au connecteur de sortie OUTPUT L (MONO).*
* *Servez-vous exclusivement des pédales d'expression indiquées (pédales Roland EV-5 ou Roland FV-300L et PCS-33 en option). L'emploi d'un produit d'une autre marque pourrait endommager l'appareil.*



* *Pour éviter toute coupure d'alimentation intempestive de l'appareil (prise arrachée par inadvertance) et pour éviter toute tension excessive sur la prise de l'adaptateur secteur, placez le cordon d'alimentation dans le passe-câble comme illustré ci-dessous.*



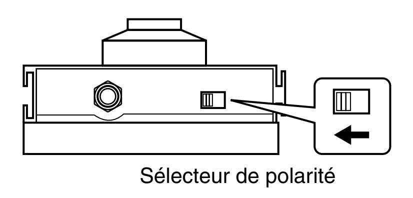
* *Le brochage des connecteurs de sortie XLR est illustré ci-dessous. Avant toute connexion, vérifiez que ce brochage est compatible avec celui de vos autres appareils.*



Vous trouverez de plus amples détails sur les connecteurs de sortie XLR en p. 55.

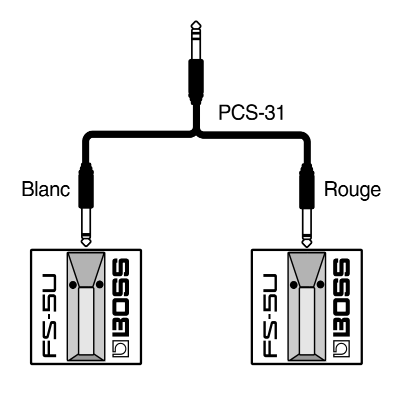
* *Lorsque vous utilisez l'appareil avec une pédale d'expression reliée au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1,2, réglez le volume minimum sur la position "MIN".*

* *Lorsque vous utilisez le GT-6B avec un commutateur au pied (FS-5U optionnel) relié au connecteur SUB EXP PEDAL/ SUB CTL 1,2, réglez le sélecteur de polarité comme illustré ci-dessous.*



Sélecteur de polarité

* *Vous pouvez utiliser le câble de connexion spécial PCS-31 (en option, Roland) pour relier deux commutateurs au pied.*



Lorsque vous utilisez l'appareil avec un commutateur au pied (FS-5U optionnel) relié au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1,2, effectuez les réglages indiqués en page 63.

Ce mode d'emploi contient des illustrations des informations affichées sur l'écran de l'appareil. Sachez toutefois que le système d'exploitation de l'appareil a bénéficié d'une toute nouvelle version (avec de nouveaux sons) au cours de la rédaction de ce manuel. Les illustrations risquent dont de ne pas correspondre aux informations réellement affichées à l'écran.

Mise sous tension

Une fois les connexions effectuées, placez les différents appareils sous tension, dans l'ordre spécifié. Si vous ne respectez pas cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager les enceintes et autres appareils.

1. Avant la mise sous tension, vérifiez les points suivants.

- Tous les appareils externes sont-ils bien connectés ?
- Le volume du GT-6B, de votre amplificateur et de tous les autres appareils connectés est-il réglé au minimum ?

* *Le volume du GT-6B se règle au moyen du bouton OUTPUT LEVEL en face arrière. Tournez-le complètement à gauche pour ramener le volume au minimum.*

2. Placez le GT-6B sous tension à l'aide de l'interrupteur POWER situé en face arrière.

L'écran affiche les éléments ci-dessous. Après quelques secondes, l'appareil passe en mode Performance normal. L'écran affiché à ce moment est appelé "**Écran de jeu**".

BANK





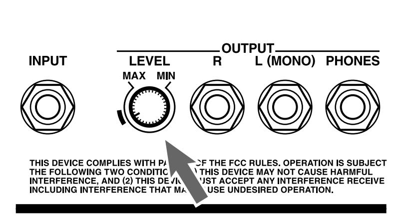
* *À la mise sous tension, c'est le dernier Patch sélectionné lors de la dernière mise hors tension qui est sélectionné.*
* *Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est nécessaire à la mise sous tension avant que l'appareil fonctionne normalement.*

3. Allumez ensuite l'ampli basse (amplificateur de puissance).

Réglage du niveau de sortie

Réglez le niveau de sortie du GT-6B à l'aide du potentiomètre OUTPUT LEVEL situé en face arrière.

* *Pour obtenir un volume standard, placez le potentiomètre dans la plage indiquée sur l'appareil.*

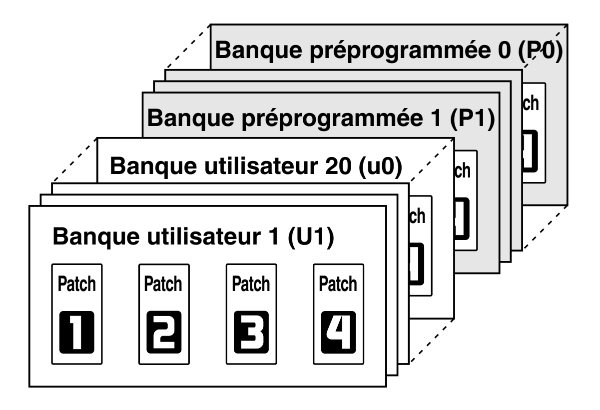


Qu'est-ce qu'un Patch ?

Il est possible de choisir le son souhaité en fonction de votre style de musique et de votre style de jeu. À cet effet, de nombreux paramètres sont proposés, réglables par le biais des boutons et potentiomètres.

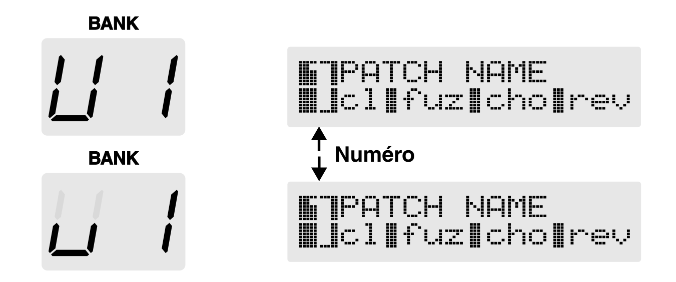
Il est possible de définir des configurations de réglages de volume et d'autres paramètres que vous pouvez ensuite faire défiler par le biais des pédales afin de changer radicalement et instantanément de son. Chacune de ces configurations de réglages est baptisée "**Patch**". Le GT-6B propose 80 "**Patches utilisateur (User)**" (configurations de réglages totalement libres et modifiables par l'utilisateur) ainsi que 40 "**Patches Preset**" qui sont des configurations de réglages présélectionnées et inaltérables. Ces 120 Patches sont répartis en groupes appelés "banques", chaque banque contenant quatre Patches.

Chacun des Patches d'une banque dispose d'un numéro spécifique (1 à 4) qui permet de le distinguer des autres.



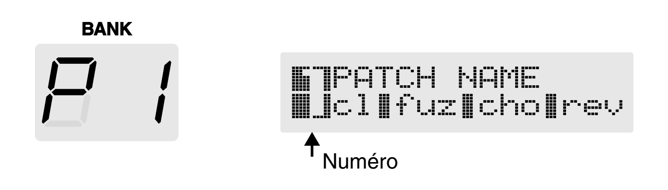
Banques utilisateur (U1–U0, u1–u0)

Banques repérées par un "U*" ou un "u*" sur l'écran de gauche.



Banques préprogrammées (P1–P0)

Banques repérées par un "P*" sur l'écran de gauche.



* *Même s'il n'est pas possible de remplacer un Patch Preset, il reste possible d'en modifier les réglages pour ensuite sauvegarder le résultat obtenu sur un Patch utilisateur.*

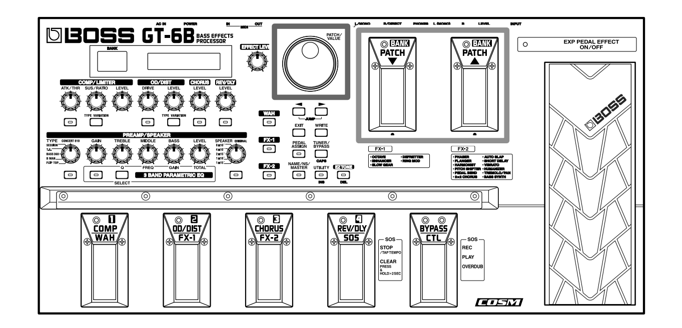
Numéros

Le numéro du Patch s'affiche sur la gauche de l'écran droit et peut aller de "1" à "4".

Sélection des Patches

Mode de sélection des Patches

Pour changer de Patch, tournez la molette PATCH/VALUE au niveau de «l'écran de jeu». Il est également possible de changer de Patch au moyen des pédales PATCH.



- Le fait de tourner la molette PATCH/VALUE vers la droite ou d'appuyer sur la pédale PATCH ▲ fait défiler les numéros de Patch dans l'ordre croissant : 1 → 2 → 3 → 4 → (banque suivante) 1 → 2 →...etc.
- Le fait de tourner la molette PATCH/VALUE vers la gauche ou d'appuyer sur la pédale PATCH ▼ fait défiler les numéros de Patch dans l'ordre décroissant : 4 → 3 → 2 → 1 → (banque précédente) 4 → 3 →...etc.

* *Vous ne pouvez changer de Patch que depuis l'écran de jeu (p. 13). Appuyez sur le bouton [EXIT] (p. 10) pour revenir sur l'écran de jeu.*

* *Il n'est pas possible de sélectionner les Patches via la molette PATCH/VALUE lorsque la fonction Dial (p. 62) est réglée sur VALUE uniquement.*

Activation/désactivation des différents effets d'un Patch

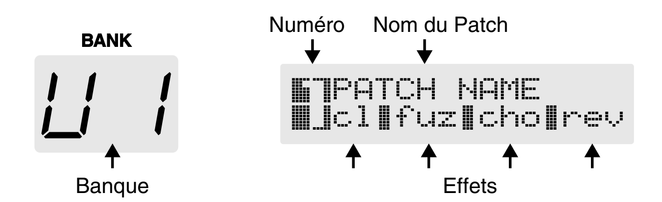
Il est possible d'activer ou de couper les différents effets utilisés au sein d'un Patch par le biais des pédales 1–4. Chaque pédale affiche le nom de deux effets ; l'effet pouvant être activé/coupé est indiqué sur la rangée inférieure de l'écran de droite. Il est par ailleurs possible de modifier ces réglages par le biais du bouton [PEDAL ASSIGN] (p. 45).

Changement de Patches par sélection de la banque et du numéro de Patch

Par défaut, le GT-6B autorise la sélection des Patches à l'aide de la molette PATCH/VALUE ou des pédales PATCH ▲ et PATCH ▼ . De même, il est possible de sélectionner directement un Patch en indiquant sa banque et son numéro. Voir p. 60 pour de plus amples détails.

Précision sur les informations affichées à l'écran

Voici les différentes informations affichées sur les écrans.



Si vous ne parvenez pas à changer de Patch

Sur le GT-6B, vous devez vous trouver sur l'écran de jeu pour pouvoir changer de Patch. Si vous n'y êtes pas, appuyez sur le bouton [EXIT] afin d'y revenir.

Mise hors tension

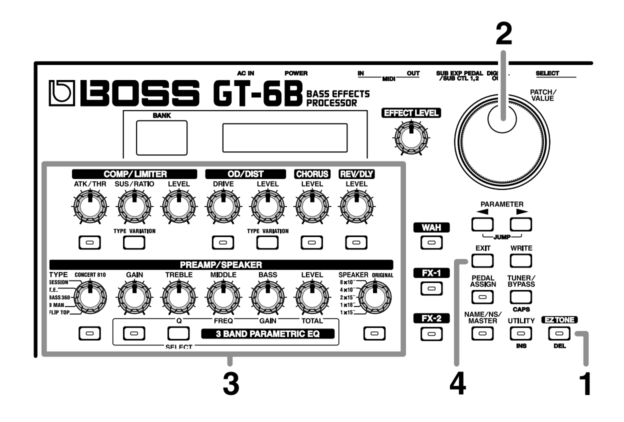
1. **Avant la mise hors tension, vérifiez les points suivants.**
   - Le volume du GT-6B, de l'ampli ou de tout autre appareil connecté est-il bien ramené au minimum ?
2. **Placez tous les appareils externes ainsi que l'ampli basse (amplificateur de puissance) hors tension.**
3. **Placez ensuite le GT-6B hors tension.**

Chapitre 2 Création de réglages d’effets (Patches)

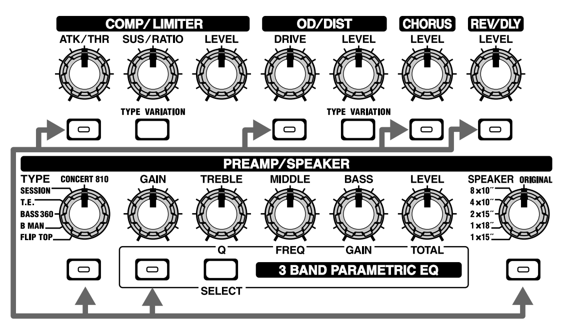
Recherche rapide des sons désirés (EZ Tone)

Outre les sons (Patches) que vous pouvez utiliser directement, le GT-6B propose des réglages internes dont vous pouvez vous servir pour créer vos propres sonorités. Cette fonction porte le nom “EZ Tone”.

La fonction EZ Tone vous permet de trouver les réglages de sons s’approchant le plus de ceux que vous souhaitez créer.



1. **Appuyez sur le bouton [EZ TONE].**
2. **Sélectionnez les réglages ressemblant le plus à ceux que vous souhaitez recréer à l’aide de la molette VALUE.**
3. **Activez/désactivez les effets à l’aide des boutons ON/OFF ; modelez la sonorité à l’aide des potentiomètres.**



Bouton ON/OFF

* *Il suffit d’appuyer une nouvelle fois sur [EZ TONE] pour comparer la sonorité de départ (avant d’accéder au mode EZ Tone) avec celle en cours de réglage.*

4. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.**

   La sonorité sélectionnée via la fonction EZ Tone est chargée.

* *Il suffit d’appuyer sur le bouton [EXIT] lorsque l’écran clignote (lorsque vous sélectionnez une sonorité avant de passer en mode EZ Tone) pour revenir sur le Patch en vigueur avant le passage en mode EZ Tone.*

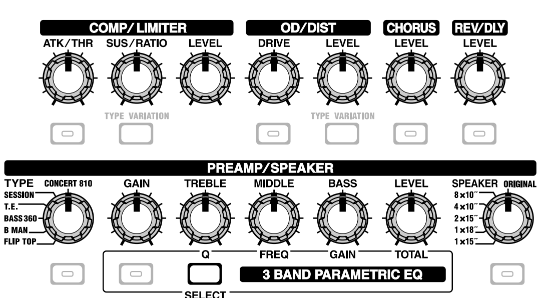
* *Utilisez la procédure Write (p. 23) pour sauvegarder la sonorité créée dans un Patch utilisateur.*

Édition des sonorités

Le GT-6B présente quinze potentiomètres en façade vous permettent d’agir sur la sonorité du Patch sélectionné.

* *Vous pouvez modifier le son des Patches d’autres façons. Pour obtenir de plus amples détails, voir p. 19.*





COMP ATK (compresseur, attaque)

L’attaque est forte si vous réglez le type sur le réglage “BOSS Comp” ou “D-Comp”. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus l’attaque est franche et plus le son prend du mordant.

LIMITER THR (limiteur, niveau de seuil)

Règle le niveau de volume à partir duquel le limiteur se déclenche lorsque vous choisissez le type “Rack 160D”. Plus vous tournez le bouton vers la gauche, plus l’effet est audible à faible volume.

Avec le type “Vtg Rack U”, ce bouton règle le volume du son dirigé dans le limiteur. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus l’effet est intense.

COMP SUS (compresseur, Sustain)

Sur le type “BOSS Comp”, “D-Comp”, ce bouton dose le niveau de Sustain généré lorsque vous sélectionnez le type. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus le Sustain s’allonge. En contrepartie, le bruit de fond présent lorsque vous ne jouez pas sur l’instrument va être rehaussé.

LIMITER RATIO (limiteur, taux d’action)

Sur les types “Rack 160D” ou “Vtg Rack U”, ce bouton définit le taux d’action du limiteur. Plus vous le tournez vers la droite, plus la compression se renforce.

* *Il suffit d’appuyer sur le bouton [TYPE VARIATION] pour alterner entre les types COMP ou LIMITER.*

COMP/LIMITER LEVEL (comp/limiteur, niveau)

Règle le volume du compresseur/limiteur. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus le volume augmente.

OD/DIST DRIVE (saturation/distorsion, degré)

Règle l'intensité de la distorsion ou de la saturation. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus l'effet est puissant.

OD/DIST LEVEL (saturation/distorsion, niveau)

Règle le volume de la distorsion/saturation. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus le volume augmente.

* *Vous pouvez choisir le type désiré (distorsion ou saturation) au moyen du bouton [TYPE VARIATION].*

CHORUS LEVEL

Règle le volume de l'effet de Chorus. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus l'effet de Chorus est présent.

REV/DLY LEVEL (Niveau de réverb./délai)

Règle le volume de l'effet de réverbération ou de délai. Plus vous tournez le bouton vers la droite, plus l'effet est présent.

Lorsque le paramètre Fx Select (p. 27) est réglé sur R&D (Reverb&Delay), seul le son de réverbération est réglé. Lorsqu'il est réglé sur SOS (SoundOnSound), c'est le niveau de lecture qui est défini.

PREAMP TYPE

Permet de choisir le type de préamplificateur.

PREAMP GAIN

Réglage du degré de distorsion du préamplificateur. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus la distorsion est importante.

PREAMP TREBLE

Réglage du niveau des aigus du préamplificateur. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus l'accentuation des aigus est importante.

PREAMP MIDDLE

Réglage du niveau des médiums du préamplificateur. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus l'accentuation des médiums est importante.

PREAMP BASS

Réglage du niveau des graves du préamplificateur. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus l'accentuation des graves est importante.

PREAMP LEVEL

Réglage du niveau des graves du préamplificateur. Plus le potentiomètre est tourné vers la droite, plus l'accentuation des graves est importante.

SPEAKER

Sélection du type d'enceinte. Lorsque vous sélectionnez ORIGINAL, le système vous permet de sélectionner les enceintes les mieux adaptées au réglage PREAMP TYPE.

Par ailleurs, lorsque le bouton [SELECT] est enfoncé, les potentiomètres de la section PREAMP permettent de piloter l'égalisateur paramétrique 3 bandes.

Des pressions successives sur le bouton [SELECT] vous permettent d'accéder au menu de réglage de chaque bande (LOW, MID, HIGH). Il est possible d'y définir la largeur de bande (Q), la fréquence et le gain de chaque bande.

Q (largeur de bande)

Définit la largeur de la bande d'égalisation (plage de fréquences affectées par la bande d'égalisation). Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus cette bande se rétrécit et plus l'égalisation est concentrée. Des valeurs de Q élevées, permettent de réaliser des réglages d'égalisation très précis et de donner un caractère sonore très précis. Inversement, plus vous le tournez vers la gauche, plus la bande s'élargit. Utilisez des valeurs de Q faibles pour ajuster le registre grave ou aigu d'un son afin d'en corriger la tonalité globale.

FREQ (fréquence)

Sélectionne la fréquence de l'égaliseur. Tournez le potentiomètre vers la droite pour relever cette fréquence.

GAIN

Règle le volume de la bande de fréquences définie par les paramètres Q et FREQ ci-dessus. Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus le volume de la bande de fréquences augmente ; plus vous le tournez vers la gauche, plus le volume est atténué.

TOTAL (Gain total)

Ce potentiomètre règle le gain de sortie général de l'égaliseur 3 bandes. Tournez-le vers la droite pour relever le gain général ; tournez-le vers la gauche pour l'atténuer.

EFFECT LEVEL (niveau des effets)

Règle le volume général des effets. Tournez le potentiomètre vers la droite pour relever le volume.

* *Lorsque le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) et le suppresseur de bruit (p. 44) sont réglés sur "Off", seuls les effets CHORUS ou REV/DLY sont utilisés. Dans ce cas, ce potentiomètre n'a aucune action sur le volume du signal direct.*

MEMO

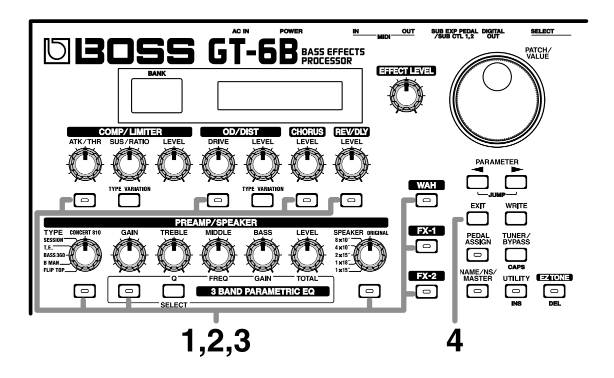
Pour conserver les réglages d'effets créés via la fonction EZ Tone ou modifiés par les potentiomètres, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Activation et désactivation des effets

Il est possible de modifier les sonorités en activant ou désactivant certains effets.

Activation/désactivation des effets par le biais des boutons

Il est possible d’activer ou désactiver les effets internes par le biais de leur bouton ON/OFF.



1. Activez ou désactivez l’effet désiré en appuyant sur son bouton ON/OFF.

Le nom et le statut de l’effet s’affichent à l’écran.

Le témoin du bouton ON/OFF s’allume lorsque l’effet est activé et clignote lorsqu’il est désactivé.



2. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton ON/OFF pour désactiver ou réactiver l’effet (l’état de son témoin lumineux change alors).

* *Le fait d’activer ou désactiver l’effet SPEAKER active ou désactive automatiquement l’effet PREAMP.*

* *Par défaut, le témoin de la pédale correspondant à l’effet en cours d’usage s’allume et s’éteint selon le statut de l’effet.*

* *Lorsqu’un effet est désactivé, son nom clignote à l’écran.*

* *Le fait d’appuyer sur le bouton [FX-1], [FX-2] ou [WAH] à l’étape 1 active/coupe l’effet choisi au paramètre FX Select (“Réglages avancés à l’aide des paramètres individuels”, voir p. 19).*

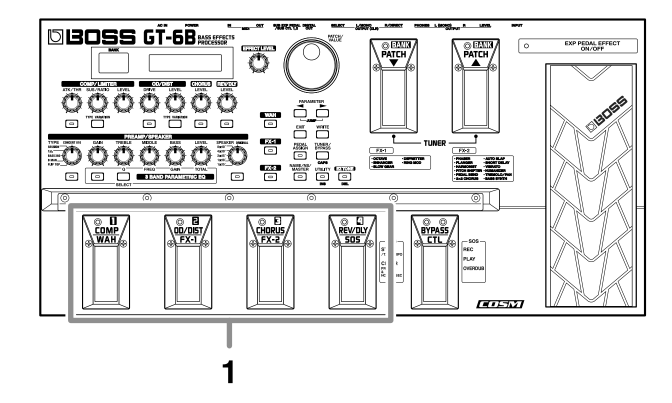
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour tous les effets à activer ou désactiver.

4. Revenez ensuite sur l’écran de jeu via le bouton [EXIT].

Activation/désactivation des effets à l’aide des pédales

Par défaut, le GT-6B permet d’activer ou désactiver certains effets par le biais des pédales “1” à “4”. Le nom des effets en question s’affiche sur la ligne inférieure de l’écran.

* *Les effets pouvant être activés/coupés par les pédales peuvent être sélectionnés au niveau de chaque Patch (p. 45).*



1. Appuyez sur la pédale correspondant à l’effet que vous souhaitez activer ou couper.

Chaque pression sur la pédale va activer ou désactiver l’effet (le témoin de la pédale s’allume ou s’éteint alors).

* *Lorsqu’ils sont actifs, les effets sont affichés en majuscules à l’écran. Lorsqu’ils sont coupés, leur nom s’affiche en minuscules.*

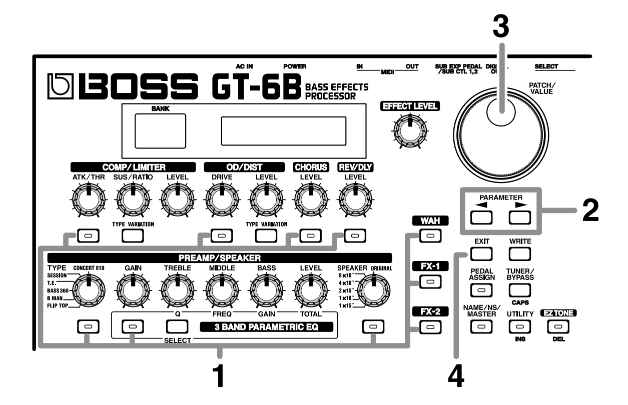


MEMO

Pour conserver les réglages d’effets modifiés, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Réglage des effets (Quick Settings)

Chaque effet intègre des réglages préprogrammés nommés “Quick Settings”. Vous pouvez très facilement créer de nouveaux sons d’effets en sélectionnant et en combinant ces Quick Settings.



1. **Appuyez sur le bouton On/Off de l’effet dont vous souhaitez modifier les réglages.**

Les paramètres de l’effet sélectionné s’affichent à l’écran.

* *Durant l’édition, c’est le dernier paramètre édité qui est affiché.*

2. **Sélectionnez le paramètre “Quick Setting--” à l’aide des boutons PARAMETER PARAMETER [◄] [►].**



3. **Sélectionnez le réglage d’effet souhaité à l’aide de la molette VALUE.**

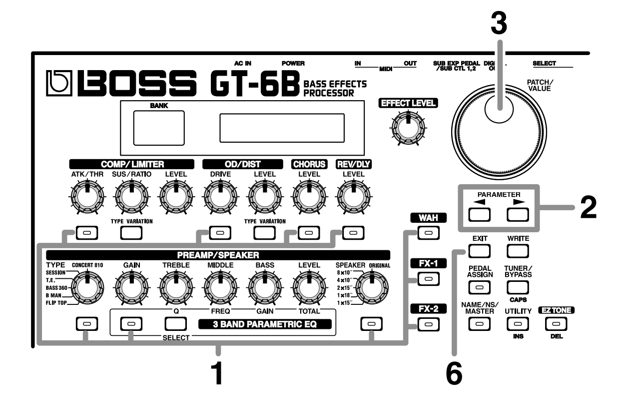
* *Le fait d’appuyer sur le bouton [FX-1], [FX-2] ou [WAH] à l’étape 1 active/coupe l’effet choisi au paramètre FX Select (voir ci-après).*

4. **Revenez ensuite sur l’écran de jeu au moyen du bouton [EXIT].**

Réglages avancés à l’aide des paramètres individuels

Chaque effet propose de nombreux paramètres en plus de ceux directement accessibles par les potentiomètres.

Vous pouvez créer des sons plus précisément en éditant chacun de ces paramètres individuellement.



1. **Appuyez sur le bouton On/Off de l’effet dont vous souhaitez modifier les réglages.**

Les paramètres de l’effet sélectionné s’affichent à l’écran.

2. **Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez modifier à l’aide des boutons PARAMETER [◄] [►].**

Lorsque plusieurs paramètres sont affichés à l’écran appuyez sur PARAMETER [◄] [►] pour placer le curseur sur celui à éditer.

MEMO

Vous pouvez accéder aux paramètres essentiels en appuyant sur PARAMETER [►] (ou [◄]) en maintenant enfoncé le bouton PARAMETER [◄] (ou [►]). Pour les éléments présentant peu de paramètres, le GT-6B accède directement au dernier (ou premier) paramètre.

3. **Modifiez le réglage par la molette VALUE.**

4. **Répétez les étapes 2 et 3 pour tous les réglages que vous souhaitez éditer.**

5. **Si vous souhaitez modifier les réglages d’autres effets par la suite, répétez les étapes 1 à 4.**

6. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.**

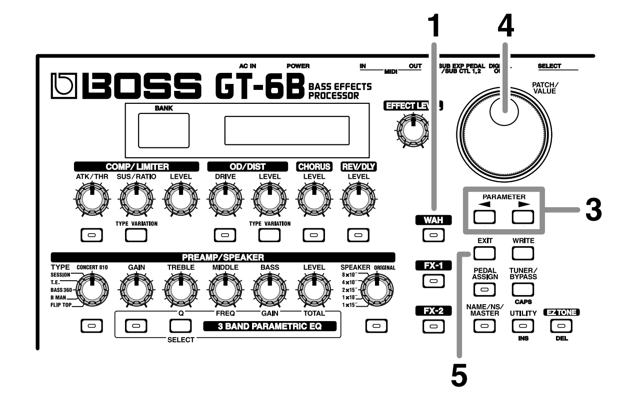
MEMO

Pour conserver les réglages d’effets effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Utilisation des effets de pédale (Wah, Pitch Bend, modulateur en anneau)

Vous pouvez utiliser la pédale d’expression du GT-6B pour obtenir des effets Wah, PitchBend (Pitch Bend contrôlé par la pédale) et de modulateur en anneau.

Pédale Wah



1. Appuyez sur le bouton [WAH].

2. Activez l’effet Wah (“Application d’effets” ; p. 18).

* *Cette étape n’est pas nécessaire si l’effet est déjà activé.*

3. Passez sur le paramètre FX Select via les boutons PARAMETER [◄] [►].

4. Réglez-le ensuite sur “WH” au moyen de la molette VALUE.

Vous pouvez à présent appliquer un effet de Wah Wah en actionnant la pédale d’expression.

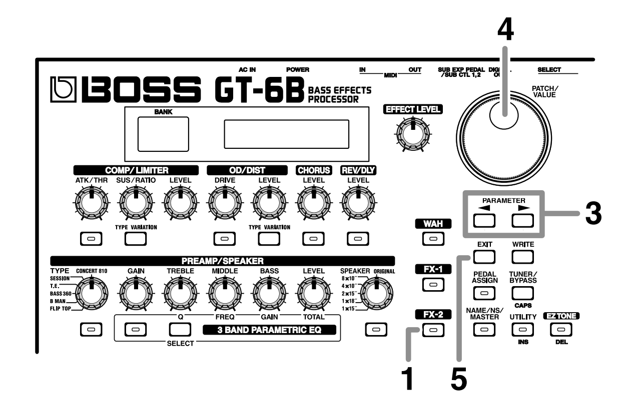
* *En affectant la fonction WAH ON/OFF au commutateur de la pédale d’expression, vous pouvez activer/désactiver l’effet en basculant fermement la pédale vers l’avant (p. 46).*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

MEMO

Pour conserver les réglages d’effets effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Pédale de Pitch Bend



1. Appuyez sur le bouton [FX-2].

2. Activez l’effet FX-2 (“Application d’effets” ; p. 18).

* *Cette étape n’est pas nécessaire si l’effet est déjà activé.*

3. Passez sur le paramètre FX Select via les boutons PARAMETER [◄] [►].

4. Réglez-le ensuite sur “PB” au moyen de la molette VALUE.

Vous pouvez à présent appliquer un effet de Pitch Bend en actionnant la pédale d’expression.

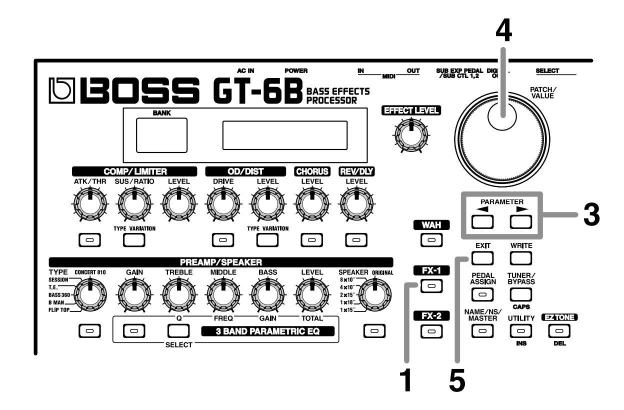
* *En affectant la fonction PB ON/OFF au commutateur de la pédale d’expression, vous pouvez activer/désactiver l’effet en basculant fermement la pédale vers l’avant (p. 46).*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

MEMO

Pour conserver les réglages d’effets effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Modulateur en anneau



1. **Appuyez sur le bouton [FX-1].**

2. **Activez l’effet FX-1 (“Application d’effets” ; p. 18).**

* *Cette étape n’est pas nécessaire si l’effet est déjà activé.*

3. **Passez sur le paramètre FX Select via les boutons PARAMETER [◄] [►].**

4. **Réglez-le ensuite sur “R.M” au moyen de la molette VALUE.**

5. **Réglez le paramètre Pedal Assign (p. 48) de sorte que la fréquence (“Freq”) du modulateur en anneau (R.M) soit pilotée par la pédale d’expression.**

* *En affectant la fonction R.M ON/OFF au commutateur de la pédale d’expression, vous pouvez activer/désactiver l’effet en basculant fermement la pédale vers l’avant (p. 46).*

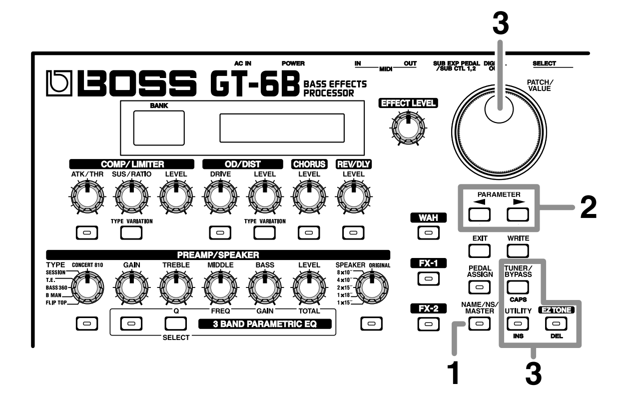
6. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.**

MEMO

Pour conserver les réglages d’effets effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

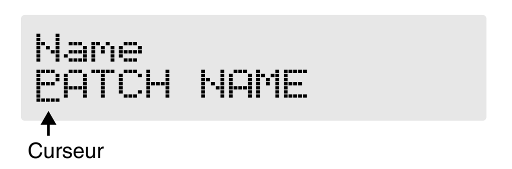
Nommer les réglages d’effets

Vous pouvez attribuer un nom de quatorze caractères à chaque Patch. Vous pouvez ainsi affecter à chacun un nom évoquant le son produit ou le morceau dans lequel ce son est utilisé.



1. **Appuyez sur le bouton [NAME/NS/MASTER] jusqu’à ce que le paramètre “Name” s’affiche à l’écran.**

* *Chaque pression sur le bouton [NAME/NS/MASTER] fait défiler les paramètres ci-dessous dans l’ordre suivant : Name → Noise Suppressor → Master → Bypass EXP Mode → Foot Volume → Effect Chain.*



2. **Placez le curseur à l’endroit du nom à modifier par le biais des boutons PARAMETER PARAMETER [◄] [►].**

3. **Sélectionnez le caractère désiré à la molette VALUE.**

* *Vous avez accès aux fonctions de traitement de texte suivantes.*

CAPS : Fait passer le caractère situé au niveau du curseur en majuscule ou en minuscule.

INS : Insère un espace au niveau du curseur.

DEL : Supprime le caractère situé au niveau du curseur ; les caractères suivants se décalent vers la gauche.

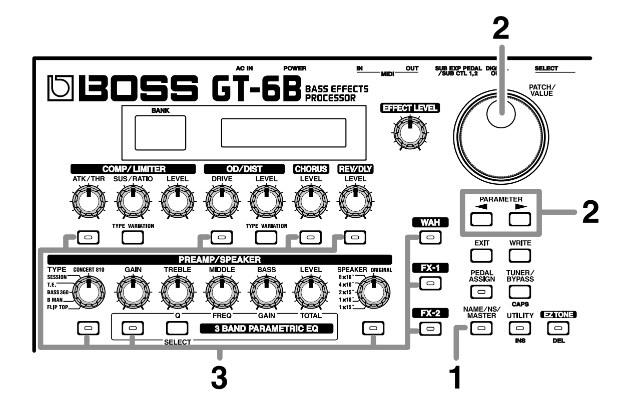
4. **Répétez les étapes 2 et 3 pour poursuivre l’édition.**

5. **Pour conserver les réglages effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).**

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

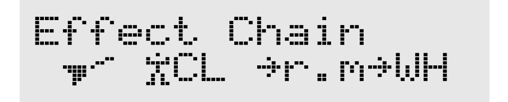
Modification de l’ordre des effets (Effect Chain)

Vous avez la possibilité de réorganiser librement l’ordre dans lequel sont placés les effets.



1. Appuyez sur le bouton [NAME/NS/MASTER] jusqu’à ce que vous accédiez au paramètre “Effect Chain”.

* *Chaque pression sur le bouton [NAME/NS/MASTER] fait défiler les paramètres ci-dessous dans l’ordre suivant : Name → Noise Suppressor → Master → Bypass EXP Mode → Foot Volume → Effect Chain*



* *Les effets désactivés sont affichés en minuscules.*

2. À l’aide de la molette VALUE ou des boutons PARAMETER [◄] [►], placez le curseur à l’endroit où vous souhaitez insérer l’effet.

3. Appuyez sur le bouton ON/OFF de l’effet que vous souhaitez insérer.

L’effet sélectionné est inséré au point désigné par le curseur.

* *Il n’est pas possible de modifier directement le placement du suppresseur de bruit. Par contre, vous pouvez contourner ce problème en déplaçant l’ordre des autres effets par rapport au suppresseur de bruit.*

* *Affectez le paramètre Foot Volume au moyen du bouton [PEDAL ASSIGN].*

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour poursuivre l’édition.

5. Pour conserver les réglages effectués, sauvegardez-les dans un Patch utilisateur au moyen de la commande Write (p. 23).

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.



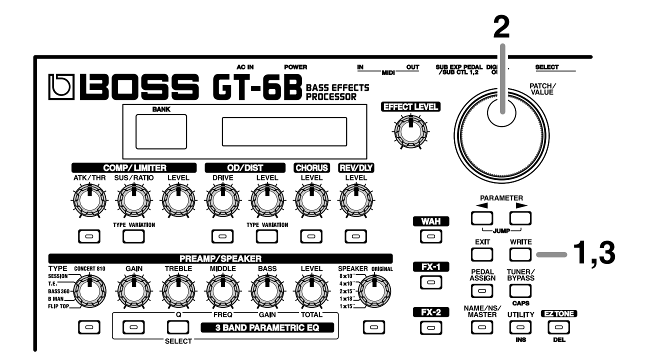
Les effets peuvent être activés/désactivés même lorsque vous procédez à la modification de l’ordre de connexion des blocs. Il suffit d’appuyer sur les boutons ON/OFF correspondant aux effets affichés à gauche et à droite du curseur pour activer ou couper les effets en question.

Chapitre 3 Sauvegarde des réglages d’effets

Sauvegarde dans un Patch utilisateur (fonction Write)

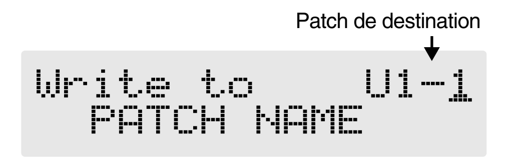
Pour sauvegarder des réglages d’effet définis à l’aide de la fonction EZ Tone ou les modifications apportées à un son, utilisez la procédure Write de sauvegarde sur un Patch utilisateur.

* *Si l’appareil est placé hors tension ou si vous changez de Patch d’effet (Sélection des Patches ; p. 14) avant la sauvegarde, vos réglages seront perdus.*



1. Appuyez sur le bouton [WRITE].

Le contenu de l’écran change et vous pouvez sélectionner le Patch utilisateur de destination du GT-6B.



2. Sélectionnez le Patch utilisateur où vous souhaitez sauvegarder vos réglages d’effets par le biais de la molette VALUE.

* *Seuls les Patches utilisateur peuvent être employés.*
* *Cette étape n’est pas nécessaire si le Patch utilisateur actuellement sélectionné vous convient comme destination.*
* *Pour annuler la procédure de sauvegarde, appuyez sur le bouton [EXIT]. Vous revenez alors sur l’écran de jeu.*

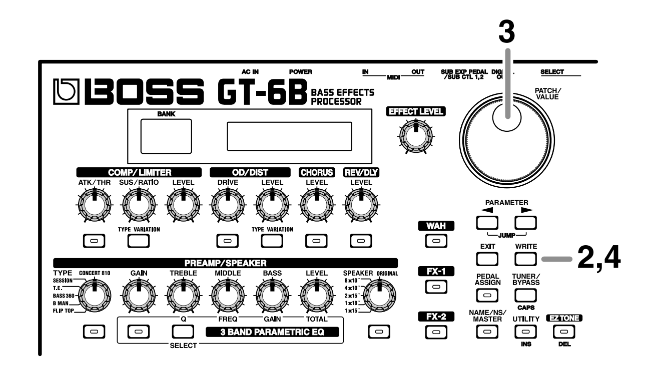
3. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].

Vos réglages d’effets sont sauvegardés sur le Patch de destination choisi et le GT-6B revient sur l’écran de jeu.

* *Cette sauvegarde efface les réglages d’effets se trouvant jusque là dans le Patch de destination.*

Copie de Patches

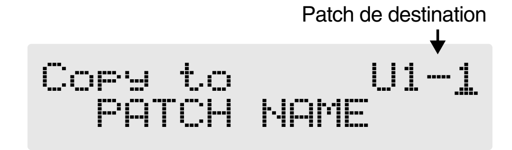
Vous pouvez copier un Patch (utilisateur ou préprogrammé) sur un Patch utilisateur.



1. Sélectionnez le Patch source (celui dont vous souhaitez copier les réglages. Voir “Sélection des Patches” ; p. 14.

2. Appuyez sur le bouton [WRITE].

L’écran change. Sélectionnez à présent le Patch utilisateur de destination de la copie.



3. Sélectionnez le Patch de destination à l’aide de la molette VALUE.

* *Pour annuler la copie, appuyez sur le bouton [EXIT]. Vous revenez alors sur l’écran de jeu.*

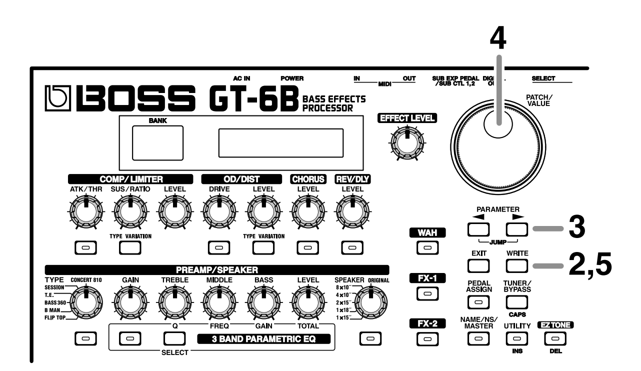
4. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].

Le GT-6B copie les réglages d’effets sur le Patch de destination choisi, puis revient sur l’écran de jeu.

* *Les réglages d’effets se trouvant préalablement sur le Patch de destination sont irrémédiablement effacés lors de la copie.*

Permutation de Patches

Sur le GT-6B, vous pouvez permuter le contenu de deux Patches utilisateur.



1. Sélectionnez le Patch source (voir “Sélection des Patches” ; p. 14).

2. Appuyez sur le bouton [WRITE].

3. Appuyez ensuite sur le bouton PARAMETER [►].

L’écran se modifie et vous pouvez sélectionner le Patch utilisateur de destination.



4. Sélectionnez le Patch utilisateur de destination de votre choix au moyen de la molette VALUE.

* *Pour annuler la procédure, appuyez sur le bouton [EXIT]. Vous revenez alors sur l’écran de jeu.*

5. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].

Le GT-6B permute les Patches source et de destination, puis repasse sur l’écran de jeu.

Chapitre 4 Description des effets

Ce chapitre vous présente une description détaillée de tous les effets du GT-6B, ainsi que des paramètres utilisés pour les contrôler.

MEMO

Le son transmis à chaque effet est qualifié de “**signal direct**” et le son modifié par cet effet de “**signal traité**”.

Les noms de marques auxquelles fait référence ce document sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.
Ces sociétés ne sont pas affiliées à BOSS et n’ont aucun lien avec le GT-6B BOSS. Ces marques ne sont utilisées que pour permettre l’identification des appareils dont les sons sont simulés par le GT-6B BOSS.

COMP/LIMITER (Compresseur/Limiteur)

La **compression** est un effet qui atténue les signaux de niveaux élevés et accentue les signaux de niveaux plus faibles ; cela permet d’harmoniser les niveaux pour un meilleur Sustain, sans distorsion.
Le **limiteur** permet d’éviter l’apparition de distorsion en atténuant les signaux d’entrée dépassant un certain niveau (niveau de seuil). Vous pouvez obtenir le même effet avec un compresseur en réglant son niveau de seuil sur une valeur peu élevée.
La technologie COSM employée sur le GT-6B offre quatre types de compresseurs/limiteurs parfaitement modélisés pour la basse.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	BOSS Comp, D-Comp, Rack 160D, Vtg Rack U
Attack	0–100
Sustain	0–100
Threshold	0–100
Ratio	1:1– ∞:1 (Rack 160D) 4:1– 20:1 (Vtg Rack U)
Release	0–100
Tone	-50–+50
Level	0–100

On/Off

Permet d’activer/couper l’effet de compresseur/limiteur.

Type

Permet de choisir le type de compresseur/limiteur.

BOSS Comp	Modélise le BOSS CS-3.
D-Comp	Modélise le dynacomp MXR.
Rack 160D	Modélise le dbx 160x.
Vtg Rack U	Modélise l’UREI 1178.

Attack

(sur types BOSS Comp, D-Comp)
Détermine le durée que met le compresseur à se déclencher une fois que les cordes ont été jouées. Plus la valeur est élevée, plus l’attaque est franche et plus le son est clair et défini.
(sur type Vtg Rack U)
Détermine la durée que met le compresseur à se déclencher une fois que le signal d’entrée a franchi le niveau de seuil, et à atteindre le taux de compression fixé au paramètre Ratio. Plus la valeur est élevée, plus la compression est appliquée rapidement.

Sustain

(sur types BOSS Comp, D-Comp)
Accentue les signaux de faibles niveaux et règle la durée de maintien de ces sons. Plus la valeur est élevée, plus l’effet de Sustain est prononcé.

Threshold (niveau de seuil)

(sur types Rack 160D, Vtg Rack U)
Réglez ce paramètre en fonction du signal émis par votre basse. Lorsque le niveau du signal d’entrée franchit le niveau de seuil fixé, le limiteur se déclenche. Sur le type Rack 160D, plus la valeur est faible, plus le limiteur se déclenche dès les bas volumes.
Sur le type Vtg Rack U, ce paramètre définit le niveau d’entrée. Plus la valeur est élevée, plus l’effet est intense. (“Thres (input)” apparaît à l’écran.)

Ratio (taux d’action)

(sur types Rack 160D, Vtg Rack U)
Fixe le taux de compression du limiteur. Plus la valeur est élevée, plus la compression est puissante.

Release (temps de rétablissement)

(sur type Vtg Rack U)
Détermine la durée que met le compresseur à se couper une fois que le signal d’entrée est repassé en dessous du niveau de seuil. Plus la valeur est élevée, plus la compression cesse rapidement, et plus le son est tranché entre les différentes cordes jouée.

Tone

(sur type BOSS Comp)
Règle la tonalité. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont accentuées, et plus le son est dur.

Level (niveau)

Règle le volume.

OD/DIST (Saturation/Distorsion)

Cet effet applique une distorsion qui crée un long Sustain. Le GT-6B propose neuf types de distorsion avec deux réglages Custom (personnalisés).

■ OD : Saturation

Génère une saturation chaude et naturelle que l'on retrouve généralement lorsque l'on monte le volume d'un amplificateur à lampes. Effet souvent utilisé sur l'étage de préamplification.

■ DST : Distorsion

Effet générant une distorsion puissante difficile à obtenir avec une simple distorsion d'amplificateur.

■ FUZ : Fuzz

Cet effet délivre une distorsion encore plus intense et puissante que la distorsion traditionnelle.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	Blues OD, Turbo OD, Bass OD, Distortion, GUV DS, Metal Zone, '60s FUZZ, Oct Fuzz, MUFF FUZZ, Custom 1, Custom 2
Drive	0–100
Bass	-50–+50
Treble	-50–+50
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

On/Off

Permet d'activer ou couper l'effet de saturation/distorsion.

Type

Permet de choisir le type de distorsion.

Blues OD	Modélise le son de la BOSS BD-2.
Turbo OD	Modélise le son de la BOSS OD-2.
Bass OD	Modélise le son de la BOSS ODB-3.
Distortion	Son de distorsion standard.
GUV DS	Modélise le son de la Marshall GUV'NOR.
Metal Zone	Modélise le son de la BOSS MT-2.
'60s FUZZ	Modélise le son de la FUZZFACE.
Oct Fuzz	Modélise le son de l'ACETONE FUZZ.
MUFF FUZZ	Modélise l'Electro-Harmonix Big Muff.
Custom 1	Réglages Custom de Type 1.
Custom 2	Réglages Custom de Type 2.

● Avec le TYPE "CUSTOM"

Si vous réglez le paramètre TYPE sur CUSTOM, vous avez accès aux paramètres suivants.



Réglages de saturation/distorsion "Custom" (p. 52).

Paramètre	Valeur
Type (1–2)	OD-2, BD-2, ODB-3, DS-1, MT-2, FUZZ
Bottom (1–2)	-50–+50
Top (1–2)	-50–+50
Low (1–2)	-50–+50
High (1–2)	-50–+50

Drive

Réglage de l'intensité de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion est intense.

Bass

Réglage des graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont accentuées.

Treble

Réglage des aigus. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont accentuées.

Effect Level

Règle le volume de la distorsion.

Direct Level

Règle le niveau du signal direct de la basse.

CHORUS

Avec cet effet, un signal légèrement désaccordé est ajouté au signal original pour ajouter de l'ampleur et de la profondeur. Développé par BOSS, il s'agit d'un effet aujourd'hui extrêmement populaire dans le monde entier.

* *Si le suppresseur de bruit (p. 44) et le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) sont désactivés et que seuls les effets CHORUS ou REV/DLY sont utilisés, le signal direct est émis sous forme de signal analogique.*

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Mode	Mono, Stereo
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM ♪
Depth	0–100
Pre Delay	0.0 msec–40.0 msec
Low Cut	Flat, 55.0 Hz –800 Hz
Effect Level	0–100

On/Off

Permet d'activer ou de couper l'effet de Chorus.

Mode

Permet de choisir le mode d'action du Chorus.

Mono :
Cet effet de Chorus transmet le même signal sur les canaux gauche et droit.

Stereo :
Effet de Chorus stéréo appliquant des sons de Chorus différents sur les canaux gauche et droit.

Rate

Réglage de la fréquence de l'effet de Chorus.

* *Avec le réglage BPM, la valeur de chaque paramètre est définie selon la valeur du tempo Master (Master BPM, p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation du cycle sur la moitié ou le quart du tempo (BPM) lorsque vous augmentez la fréquence). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Réglage de la profondeur de l'effet de Chorus. Pour créer un effet de "doublage", réglez ce paramètre sur "0".

Doublage
Pour créer un effet de doublage, on ajoute une copie légèrement décalée au signal d'origine. Le son obtenu est alors très riche et ample comme si plusieurs sons étaient émis en même temps.

Pre Delay

Définit le temps de retard de l'effet (durée que met l'effet à se déclencher une fois le signal direct joué). Pour obtenir un effet de doublage, choisissez un temps de retard long.

Low Cut

Filtre coupe-bas permettant d'atténuer le registre inférieure à une certaine fréquence. Lorsque le filtre coupe-bas est activé, seules les fréquences aiguës sont traitées par le Chorus. Dans ce cas, le Chorus ne porte que sur les harmoniques et pas sur les fréquences fondamentales, ce qui est un atout majeur pour la basse. Ce paramètre permet également de définir la fréquence à partir de laquelle est appliqué le filtre coupe-bas. Avec le réglage "Flat", le filtre coupe-bas est sans effet.

Effect Level

Détermine le niveau de l'effet de Chorus. Plus la valeur est élevée, plus le Chorus est important.

REV/DLY (Réverb./Délai)/ SOS (Sound On Sound)

Vous pouvez choisir entre les effets Rev/Dly ou Sound On Sound par le biais du paramètre Fx Select.

* *Si le suppresseur de bruit (p. 44) et le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) sont désactivés et que seuls les effets CHORUS ou REV/DLY sont utilisés, le signal direct est émis sous forme de signal analogique.*

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Fx Select	Reverb, Delay, Reverb&Delay, SoundOnSound

On/Off

Permet d'activer ou de couper l'effet de réverbération/délai.

* *Réglage non disponible si vous choisissez le type SoundOnSound.*

Fx Select (type d'effet)

Reverb :
Effet de réverbération.

Delay :
Effet de délai.

Reverb&Delay :
Effets de réverbération et de délai simultanés.

SoundOnSound :
Cet effet permet d'enregistrer un son, de le relire en boucle et d'enregistrer d'autres sons au fur et à mesure à chaque passe.

* *En mode Sound On Sound, la Pédale 4 et la pédale BYPASS/CTL prennent une fonction spécifique. Voir "Fonction Sound On Sound" (p. 54) pour de plus amples détails.*

■ REV : Réverbération

Paramètre	Valeur
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate
Reverb Time	0.1 s–10.0 s (par crans de 0.1 s)
Pre Delay	0 ms–10 0ms (par crans de 1 ms)
Low Cut	Flat, 55.0 Hz, 110 Hz, 165 Hz, 200 Hz, 280 Hz, 340 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz
Hi Cut	700 Hz, 1.00 kHz, 1.40 kHz, 2.00 kHz, 3.00 kHz, 4.00 kHz, 6.00 kHz, 8.00 kHz, 11.0 kHz, Flat
Density	0–10
Effect Level	0–100

Type
Détermine le type de réverbération. Différents espaces acoustiques peuvent être simulés.

Room 1 :
Simule la réverbération d'une petite pièce. Réverbération brillante.

Room 2 :
Simule la réverbération d'une petite pièce. Réverbération chaleureuse.

Hall 1 :
Simule la réverbération d'une salle de concert. Réverbération claire et ample.

Hall 2 :
Simule la réverbération d'une salle de concert. Réverbération douce et chaleureuse.

Plate :
Simule une réverbération à plaque (système de réverbération utilisant les vibrations d'une plaque métallique). Son métallique avec aigus distincts.

Reverb Time
Réglage de la longueur (durée) de la réverbération.

Pre Delay
Réglage du temps de retard : durée que met la réverbération à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Low Cut
Filtre coupe-bas atténuant le signal en-deçà de la fréquence définie. Ce réglage détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre coupe-bas agit.

High Cut
Filtre coupe-haut atténuant le signal au-dessus d'une fréquence définie. Ce réglage détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre coupe-haut est actif. Lorsque vous sélectionnez "Flat", le filtre coupe-haut ne traite pas le signal.

Density
Détermine la densité de la réverbération.

Effect Level
Détermine le niveau du signal de la réverbération.

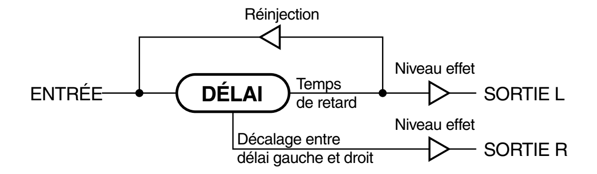
■ DLY : Délai

Paramètre	Valeur
Type	Single, Pan
Delay Time	0 ms–1400 ms, BPM 𝅘𝅥𝅯 –BPM 𝅝 (par crans de 20 ms)
Delay Time Fine	0 ms–20 ms (par crans de 1 ms)
TapTime	0 % –100 %
FeedBack	0–100
Hi	700 Hz, 1.00 kHz, 1.40 kHz, 2.00 kHz, 3.00 kHz, 4.00 kHz, 6.00 kHz, 8.00 kHz, 11.0 kHz, Flat
Effect Level	0–120

Type
Permet de choisir le type de délai à utiliser.

Single :
Délai classique.

Pan :
Délai spécifique pour sortie stéréo. Avec ce type, vous disposez d'un délai multitap où il est possible de régler séparément les temps de retard des canaux gauche et droit.



Delay Time
Permet de régler le temps de retard par crans de 20 millisecondes.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets*

correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).

Delay Time Fine

Permet de faire le réglage fin du temps de retard (crans de 1 ms).

Tap Time

(uniquement pour délai de type Pan)

Définit le décalage entre le temps de retard du canal droit et celui du canal gauche (référencé à 100 %).

Feedback

Définit le niveau de réinjection du délai, c'est à dire la proportion du signal de délai à renvoyer à son entrée. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions du délai est important.

High Cut

Filtre coupe-haut atténuant le signal au-dessus d'une fréquence définie. Ce paramètre détermine la fréquence à partir de laquelle le filtre est actif. Lorsque vous sélectionnez "Flat", le filtre coupe-haut ne traite pas le signal.

Delay Level

Détermine le volume de l'effet de délai.

■ R&D : Réverbération & Délai

Il est possible d'utiliser simultanément les effets REV. (p. 28) et DLY (p. 28).

■ SOS : Sound On Sound

Vous pouvez trouver de plus amples détails sur la fonction Sound On Sound en page p. 54.

Paramètre	Valeur
SOSMode	HiQuality, LongTime
Quantize	Off, On
Tempo	60–160, BPM
Playback Level	0–100

SOSMode

Permet de choisir le mode d'enregistrement.

HiQuality :

Ce mode privilégie la qualité sonore. Dans ce mode, vous disposez d'environ 3 secondes d'enregistrement.

LongTime :

Ce mode privilégie la durée d'enregistrement. Vous pouvez y enregistrer environ 6 secondes de son.

Quantize

Le paramètre Quantize recale automatiquement la longueur de la boucle selon le tempo fixé au paramètre "Tempo" (voir ci-après), même si vous n'arrêtez pas l'enregistrement précisément sur un temps faible.

Tempo

Fixe le tempo qui devra servir de référence pour le réglage de la longueur de la boucle. Le témoin de la pédale CTL clignote en cadence avec le tempo fixé à ce paramètre.
Si vous réglez ce paramètre sur "BPM", vous pouvez battre le tempo désiré sur la pédale n°4.

Playback Level

Définit le niveau de lecture la boucle.

PREAMP/SPEAKER

Simulateur de préamplificateur/enceinte. La technologie COSM joue un rôle essentiel dans la simulation des caractéristiques des amplificateurs guitare de la section "Preamp" ; elle permet en outre de simuler des enceintes de tailles et de formats divers modélisés par le "Speaker Simulator".

■ Preamp (simulateur de préampli)

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	FLIP TOP, B MAN, BASS 360, T.E., SESSION, CONCERT 810
Bright	Off, On
Deep	Off, On
Response	BASS, FLAT
Enhancer	0–100
Pre Shape	Off, 1, 2
Gain	0–100
Treble	0–100 (or -50– +50)
Ultra Hi	Off, On
Middle	0–100 (or -50– +50)
Mid Frequency	220 Hz, 800 Hz, 3.0 kHz
Bass	0–100 (or -50– +50)
Ultra Lo	-, 0, +
Level	0–100

On/Off

Permet d'activer ou désactiver l'effet de préamplificateur.

Type

Permet de choisir le modèle d'amplificateur désiré.

FLIP TOP	Modélise l'Ampeg B-15.
B MAN	Modélise le Fender Bassman 100.

BASS 360	Modélise l'Acoustic 360.
T.E.	Modélise le Trace Elliot AH600SMX.
SESSION	Modélise le SWR SM-400.
CONCERT 810	Modélise l'Ampeg SVT.

Gain
Règle le niveau de distorsion de l'amplificateur.

Treble
Réglage des aigus.

Middle
Réglage des médiums.

* Ce paramètre est proposé sur tous les modèles de préamplis, y compris ceux ne disposant pas d'une telle fonction à l'origine. Pour recréer à l'identique le son de ces appareils, réglez le paramètre Middle sur "0".

Middle Freq (fréquence médium)
Détermine la fréquence centrale de la bande de fréquences traitée par le paramètre Middle.

* *Paramètre indisponible avec le modèle "BASS 360".*

Bass
Réglage des graves.

Level
Règle le niveau de sortie général du préamplificateur.
En plus de ces paramètres communs à tous les modèles de préamplis, chaque modèle dispose de paramètres propres.

● Modèle d'ampli FLIP TOP
Bright Off, On
Permet d'activer ou de couper l'effet de brillance sur le son.

Response BASS, FLAT
Permet de choisir la réponse générale du préampli : grave (Bass) ou plate (Flat). Sélectionnez le type de réponse en fonction du son désiré.

● Modèle d'ampli B MAN
Deep Off, On
Modifie le caractère du registre grave.

● Modèle d'ampli BASS 360
Bright Off, On
Permet d'activer ou de couper l'effet de brillance sur le son.

● Modèle d'ampli T.E.
Pre Shape Off,1, 2
Paramètre permettant d'ajouter une nuance particulière sur le registre médium.

● Modèle d'ampli SESSION
Enhancer 0–100
Permet d'agir sur la clarté et la présence du son.

● Modèle d'ampli CONCERT 810
Bright Off, On
Permet d'activer ou de couper l'effet de brillance sur le son.

Ultra Hi Off, On
Permet d'agir sur le registre extrême aigu.

Ultra Lo –, 0, +
Détermine le caractère du registre grave.

■ Speaker (simulateur d'enceinte)

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	1x15", 1x18", 2x15", 4x10", 8x10, ORIGINAL
Mic Setting	Center, 1 cm–10 cm
Mic Level	0–100
Direct Level	0–100

On/Off
Permet d'activer ou de couper la simulation d'enceinte.

* *Le fait d'activer l'effet SPEAKER active automatiquement l'effet PREAMP. De même, le fait de couper l'effet SPEAKER désactive automatiquement l'effet PREAMP.*

TYPE
Permet de choisir le modèle d'enceinte désiré.

1x15"	Modélise la Trace Elliot 1518.
1x18"	Modélise la SWR Big Ben.
2x15"	Modélise l'Acoustic 402.
4x10"	Modélise la SWR Goliath.
8x10"	Modélise l'Ampeg 810E.
ORIGINAL	Enceinte interne de l'ampli sélectionné au paramètre "Type". (*)

(*) Enceintes modélisées : 810E (8 x 10") pour le modèle "CONCERT 810" ; Goliath (4 x 10") + Big Ben (1 x 18") pour le modèle "SESSION" ; 1048 (4 x 10") + 1518 (1 x 15") pour le modèle "T.E".

Mic Set.
Permet de simuler la position du micro. Le réglage "Center" simule une installation où le micro est placé au centre de la membrane du haut-parleur. Les réglages "1–10 cm" indiquent que le micro est écarté d'autant du centre de la membrane du haut-parleur.

Mic Level
Règle le volume du micro

Direct Level
Détermine le volume du signal direct.

3 BAND PARAMETRIC EQ

Égaliseur paramétrique 3 bandes permettant d'ajuster les tonalités grave (Lo), médium (Mid) et aiguë (Hi).

* *Des pressions successives sur le bouton [SELECT] vous permettent de faire défiler les bandes dans l'ordre : Lo → Mid → High → Lo.*

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Low Q	0.5–16
Low Frequency	31 Hz–500 Hz
Low Gain	-20 dB–+20 dB
Mid Q	0.5–16
Mid Frequency	164 Hz–2.6 kHz
Mid Gain	-20 dB–+20 dB
High Q	0.5–16
High Frequency	1.0 kHz–16 kHz
High Gain	-20 dB–+20 dB
Total Gain	-20 dB–+20 dB

On/Off
Permet d'activer ou couper l'égaliseur paramétrique 3 bandes.

* *Les paramètres suivants affectent les trois bandes d'égalisation à la fois.*

Q
Définit la largeur de bande. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquences traitées se rétrécit et plus l'égalisation est "ciblée".
Choisissez des valeurs élevées pour agir sur certaines fréquences bien spécifiques ou pour donner un caractère particulier au son. Inversement, choisissez des valeurs faibles pour élargir la bande traitée et appliquer une correction aiguë ou grave d'ordre général sur le son.

Freq
Fixe la fréquence de l'égalisation (pour la bande sélectionnée). Plus la valeur est élevée, plus vous relevez cette fréquence.

Gain
Règle le volume de la bande de fréquences spécifiée aux paramètres Q et FREQ ci-dessus. Tournez le potentiomètre vers la droite pour accentuer la bande de fréquences. Tournez-le vers la gauche pour l'atténuer.

Level
Règle le volume général de l'égaliseur 3 bandes. Tournez le potentiomètre vers la droite pour relever le volume. Tournez-le vers la gauche pour le baisser.

WAH

L'effet Wah module les caractéristiques de réponse en fréquence d'un filtre, ce qui crée un son unique.
Vous avez la possibilité de choisir le type d'effet WAH souhaité parmi les trois ci-dessous.

- **Pedal Wah**
- **Touch Wah**
- **Auto Wah**

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
FX Select	Pedal Wah, Touch Wah, Auto Wah

On/Off
Permet d'activer ou de couper l'effet Wah.

FX Select
Permet de choisir le type d'effet Wah désiré.

■ WH : Pedal Wah

L'effet "Pedal Wah" vous permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le Wah en temps réel.
Le fait de régler le paramètre FX Select sur "WAH" fait automatiquement basculer la pédale d'expression du GT-6B comme pédale Wah Wah.

Paramètre	Valeur
Type	CRY WAH, VO WAH, Bass WAH, Custom1, Custom2, Custom3
Pedal Position	0–100
Level	0–100

Type
Permet de choisir le type d'effet Wah désiré.

CRY WAH	Modélise le son de la pédale CRY BABY si prisé dans les années 70.
VO WAH	Modélise le son de la pédale VOX V846.
Bass WAH	Effet Wah plus ample avec plage de fréquences variable, le rendant particulièrement utile pour le registre grave.
Custom 1–3	Sonorités Wah personnelles créées par édition des paramètres.

● Si type Custom 1–3

Les types Custom 1–3 vous donnent accès aux paramètres suivants.



Réglages de pédale Wah personnels “Custom” (p. 53).

Paramètre	Valeur
Type (1–3)	CRY WAH, VO WAH, Bass WAH
Q (1–3)	-50–+50
Range Low (1–3)	-50–+50
Range High (1–3)	-50–+50
Presence (1–3)	-50–+50

Pdl Position

Permet de régler la position de la pédale Wah.

* *Ce paramètre est en fait piloté par la pédale d'expression.*

Level

Règle le volume.

■ TW : Touch Wah

Le filtre se comporte différemment selon le volume du signal d'entrée. L'effet obtenu est ainsi unique et le filtre évolue selon votre type de jeu.

Paramètre	Valeur
Mode	LPF, BPF, HPF
Polarity	Up, Down
Sens	0–100
Frequency	0–100
Depth	0–100
Peak	0–100
Level	0–100

Mode

Permet de choisir le mode de Wah.

LPF (filtre passe-bas) :
Crée un effet Wah sur une large plage de fréquences au niveau du registre grave.

BPF (filtre passe-bande) :
Crée un effet Wah sur une bande de fréquences étroite située dans les médiums.

HPF (filtre passe-haut) :
Crée un effet Wah sur une large plage de fréquences au niveau du registre aigu.

Polarity

Détermine la direction dans laquelle le filtre réagit en réponse au signal d'entrée.

Up :
La fréquence du filtre est relevée.

Down :
La fréquence du filtre est abaissée

Sens

Détermine l'intensité avec laquelle la fréquence du filtre évolue dans la direction choisie au paramètre Polarity. Plus la valeur est élevée, plus la réponse est franche. Autrement dit, le filtre va évoluer de manière franche, même si vous jouez doucement sur les cordes.

Freq

Fixe la fréquence de référence de l'effet Wah.

Peak

Ce paramètre permet d'ajouter un caractère particulier au son. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Wah est accentué.

Depth

Définit l'intensité (profondeur) de l'effet.

Level

Définit le volume de l'effet de Wah.

■ AW : Auto Wah

Sur ce type d'effet Wah, le filtre évolue de manière cyclique en réponse au volume de l'instrument (idem Touch Wah).

Paramètre	Valeur
Mode	LPF, BPF,
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅮
Depth	0–100
Frequency	0–100
Peak	0–100
Polarity	Down, Up
Sensitivity	0–100
Level	0–100

Mode

Permet de choisir le mode de Wah.

LPF (filtre passe-bas) :
Crée un effet Wah sur une large plage de fréquences au niveau du registre grave.

BPF (filtre passe-bande) :
Crée un effet Wah sur une bande de fréquences restreinte située dans les médiums.

HPF (filtre passe-haut) :
Crée un effet Wah sur une large plage de fréquences au niveau du registre aigu.

Rate

Détermine la fréquence (vitesse) du cycle d'Auto Wah.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Définit l'intensité (profondeur) de l'effet d'Auto Wah.

Freq

Fixe la fréquence de référence l'effet de Wah.

Peak

Ce paramètre permet d'ajouter un caractère particulier au son. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Wah est accentué.

Polarity

Détermine la direction dans laquelle le filtre réagit en réponse au signal d'entrée.

Up :
La fréquence du filtre est relevée.

Down :
La fréquence du filtre est abaissée.

Sens

Détermine l'intensité avec laquelle la fréquence du filtre évolue dans la direction choisie au paramètre Polarity. Plus la valeur est élevée, plus la réponse est franche. Autrement dit, le filtre va évoluer de manière franche, même si vous jouez doucement sur les cordes.

* *Si le filtre doit varier de manière cyclique, réglez le paramètre Sens sur "0".*

Level

Définit le volume de l'effet.

FX-1

FX-1 vous permet de choisir parmi les effets suivants.

- **OCTAVE (transposition à l'octave)**
- **ENHANCER**
- **SLOW GEAR**
- **DEFRETTER (défretteur)**
- **RING MOD (modulateur en anneau)**

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
FX Select	Octave, Enhancer, Slow Gear, Defretter, Ring Mod

On/Off

Permet d'activer ou désactiver l'effet FX-1.

FX Select

Permet de choisir l'effet à utiliser.

■ OCT : Octaver

Ajoute au signal direct une harmonie à l'octave inférieure, ce qui donne plus d'ampleur et de coffre au son.

* Utilisez cet effet uniquement lorsque vous jouez une note à la fois. Il ne donne pas de bons résultats sur les accords.
* Le GT-6B risque de ne pas fonctionner correctement si vous placez l'octaver (FX-1) après l'effet FX-2. Le son risque alors d'être brouillon et peu clair.

Paramètre	Valeur
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Effect Level

Règle le volume de l'harmonie créée à l'octave inférieure et ajoutée au signal direct.

Direct Level

Règle le volume du signal direct.

■ ENH : Enhancer

Cet effet accentue l'attaque du signal d'entrée, ce qui éclaircit le son et agit sur le niveau d'entrée.

Paramètre	Valeur
Sensitivity	0–100
Frequency	800 Hz–4.00 kHz
Mix Level	0–100

Sens
Définit la sensibilité de l'Enhancer. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est présent, même si vous jouez doucement sur les cordes.

Freq
Fixe la bande de fréquences sur laquelle doit porter l'effet.

Mix Level
Détermine la proportion de signal traité à ajouter au signal direct.

■ SG : Slow Gear
Produit une montée automatique du volume ("type violon").

Paramètre	Valeur
Sens	0–100
Rise Time	0–100

Sens
Détermine la sensibilité de la variation du volume. Lorsque la sensibilité est faible, cette montée du volume ne peut être obtenue qu'avec une forte attaque des cordes ; aucun effet n'est produit avec une attaque des cordes plus modérée. Avec une sensibilité plus importante, l'effet est produit même avec une attaque modérée.

Rise Time
Détermine le temps nécessaire pour que le volume atteigne son niveau maximum à partir de l'attaque des cordes.

■ DEF : Défretteur
Simule le son des basses Fretless.

Paramètre	Valeur
Sens	0–100
Attack	0–100
Depth	0–100
Level	0–100

Sens
Définit la sensibilité en entrée du défretteur. Ajustez ce paramètre pendant même que vous jouez sur les cordes afin d'obtenir le rendu le plus naturel possible.

Attack
Permet de définir la variation du son émis à l'attaque de cordes. Plus la valeur est élevée, plus la variation du son est lente.

Depth
Permet de définir la proportion d'harmoniques. Plus la valeur est élevée, plus les harmoniques sont présentes et plus le son est particulier.

Level
Règle le niveau de l'effet.

■ R.M : Modulateur en anneau
Cet effet permet d'ajouter le son de l'oscillateur interne au son de la basse afin de créer des sonorités inharmoniques et métalliques de type cloche.

Paramètre	Valeur
Mode	Normal, Intelligent
Frequency	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Mode
Définit le mode d'action du modulateur en anneaux.

Normal :
Effet de modulateur en anneaux classique.

Intelligent :
La fréquence de l'oscillateur évolue selon la hauteur du signal d'entrée. Le son obtenu est alors plus sensible aux variations de hauteur, ce qui tranche avec le réglage "Normal". Pour que l'effet donne sa pleine mesure, il faut que la hauteur de la basse soit parfaitement reconnue. Employez-le donc de préférence sur des notes séparées (ne l'utilisez pas si vous jouez des accords).

Freq
Détermine la fréquence de l'oscillateur interne.

Effect Level
Règle le volume du son de l'effet.

Direct Level
Règle le volume du signal direct.

FX-2

FX-2 vous permet de choisir parmi les effets suivants.

- **PHASER**
- **FLANGER**
- **HARMONIST**
- **PITCH SHIFTER**
- **PEDAL BEND**
- **2x2 CHORUS**
- **AUTO SLAP**
- **SHORT DELAY**
- **VIBRATO**
- **HUMANIZER**
- **TREMOLO/PAN**
- **BASS SYNTH**

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
FX Select	Phaser, Flanger, Harmonist, PitchShifter, PedalBend, 2x2Chorus, AutoSlap, ShortDelay, Vibrato, Humanizer, Tremolo/Pan, BassSynth

On/Off

Permet d'activer ou désactiver l'effet FX-2.

FX Select (Effect Select)

Permet de sélectionner le type d'effet à affecter à FX-2.

■ PH : Phaser

Cet effet confère au son une sensation de tournoiement. Même s'il est proche de l'effet Flanger, le tournoiement est moins prononcé et plus naturel.

Paramètre	Valeur
Type	4stage, 8stage, 12stage, Bi-Phase
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Depth	0–100
Manual	0–100
Resonance	0–100
Step	Off, On
Step Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Level	0–100

Type

Détermine le nombre d'étages de traitement appliqués par le Phaser.

4Stage :
Effet à quatre phases. Produit un effet de Phaser léger.

8Stage :
Effet à huit phases. Effet de Phaser le plus souvent employé.

12Stage :
Effet à douze phases. Produit un effet de Phaser prononcé.

Bi-Phase :
Phaser comprenant deux circuits de déphasage reliés en série.

Rate

Détermine la fréquence du Phaser.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Détermine la profondeur de l'effet du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus le tournoiement s'intensifie.

Manual

Détermine la fréquence centrale de l'effet de Phaser. Plus la valeur est élevée, plus le phénomène de tournoiement se déplace dans les aigus.

Resonance

Détermine l'intensité de la résonance (réinjection). Plus cette valeur est importante, plus le son prend un caractère particulier.

Step

Activation/désactivation de la fonction Step. Lorsque cette fonction est activée, l'action du Phaser sur le son s'effectue par paliers.

Step Rate

Ce paramètre détermine le vitesse de transition entre les paliers de modulation du son par le Phaser. Plus la valeur est élevée, plus le Phaser passe rapidement d'un palier à un autre.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Level

Règle le volume de l'effet.

■ FL : Flanger

Le Flanger fait en quelque sorte tourbillonner le son. Même si cet effet se rapproche du Phaser, le son produit a un caractère plus froid et métallique.

Paramètre	Valeur
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Depth	0–100
Manual	0–100
Resonance	0–100
Separation	0–100
Level	0–100

Rate

Détermine la fréquence du Flanger.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Détermine la profondeur de modulation du Flanger. Plus la valeur est élevée, plus le tourbillonnement est intense.

Manual

Fixe la fréquence centrale de l'effet de Flanger. Plus la valeur est élevée, plus le phénomène de tourbillonnement se déplace dans les aigus.

Resonance

Détermine l'intensité de la résonance (réinjection). Plus cette valeur est importante, plus le son prend un caractère particulier.

Separation

Définit le degré de diffusion. Plus la valeur est élevée, plus la diffusion est importante entre les canaux gauche et droit.

Level

Règle le volume de l'effet.

■ HRM : Harmoniseur

Cet effet analyse la hauteur du signal de la basse afin de pouvoir créer des harmonies basées sur des gammes diatoniques ou utilisateur.

* *Étant donné la nécessité d'analyser la hauteur du signal, l'harmoniseur ne sait pas traiter les accords (deux notes ou plus jouées simultanément).*

Paramètre	Valeur
Voice	1-Voice, 2-Mono, 2-Stereo
Harmony	-2oct–+2oct, Scale 1–Scale29
Pre Delay	0 ms–300 ms, BPM 𝅘𝅥𝅯 –BPM ♩
Feedback	0–100
Level	0–100
Key	C(Am)–B(G#m)
Direct Level	0–100

Voice

Détermine le nombre de voix d'harmonisation.

1-Voice :
Une voix d'harmonisation mono.

2-Mono :
Deux voix d'harmonisation (HR1, HR2) mono.

2-Stereo :
Deux voix d'harmonisation (HR1, HR2) transmises sur les canaux gauche et droit.

Harm

Détermine le degré de transposition à appliquer par rapport au signal reçu en entrée. Ce paramètre vous permet de transposer le signal de plus ou moins 2 octaves. Lorsque la gamme est réglée sur "Scale 1–Scale29", ce paramètre détermine le numéro de la gamme utilisateur souhaitée.
Voici les paramètres réglables pour les gammes utilisateur :

User 1–29
DIR C–B
EFF C–B (+/- 2 octaves)



Création de gammes utilisateur (p. 37)

PreDly

Détermine le temps nécessaire à l'harmonie pour se déclencher une fois que le signal direct a été joué. En temps normal, laissez ce paramètre sur "0 ms".

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Feedback

Définit le niveau de réinjection de l'harmonisation.

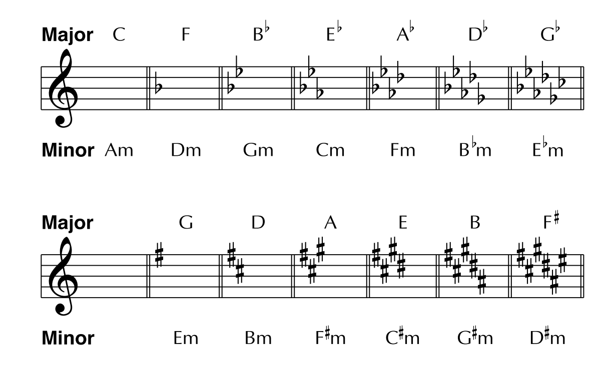
* *Si le paramètre Voice est réglé sur 2-Mono ou 2-Stereo, vous avez uniquement accès au réglage HR1.*

Level

Règle le volume de l'harmonisation.

Key

Précisez la tonalité du morceau joué ; vous obtenez ainsi des voix d'harmonie s'accordant parfaitement au morceau. Le paramètre Key correspond à la tonalité (#, b) du morceau.



Direct Level

Règle le volume du signal direct.

Création de gammes d'harmonie (gammes utilisateur)

Lorsque "Harmony" est réglé sur une valeur comprise entre -2oct et +2oct et que l'harmonisation ne vous satisfait pas, utilisez une "gamme utilisateur".
Le système vous permet de créer 29 gammes utilisateur.

* Les gammes utilisateur sont valables pour tous les Patches. Il n'est donc pas nécessaire de sauvegarder un Patch (fonction Write) après avoir modifié une gamme. Pour rétablir les réglages d'usine, procédez à une réinitialisation (fonction Factory Reset) (p. 73).

1. Appuyez sur [FX-2], puis sélectionnez "FX Select" grâce aux boutons PARAMETER PARAMETER [◄] [►].

2. Sélectionnez "HRM" par la molette PATCH/VALUE.

3. Sélectionnez "HR1 Harm" (ou "HR2 Harm") avec les boutons PARAMETER [◄] [►] puis sélectionnez une gamme Scale 1-29 via la molette PATCH/VALUE.

4. Appuyez ensuite sur le bouton PARAMETER [►] jusqu'à ce que vous passiez sur l'écran des réglages de gamme utilisateur.

```
Key=C   DIR EFF
Scale1:  C   -C ▼
```

5. Déplacez le curseur à l'aide des boutons PARAMETER [◄] [►], puis réglez la gamme utilisateur à l'aide de la molette PATCH/VALUE.

Scale

Vous pouvez changer le numéro de gamme utilisateur.

DIR

Indiquez le nom de la note jouée (signal d'entrée).

EFF

Indiquez le nom de la note à transmettre en sortie.
Le triangle à côté de la note indique l'octave.
Un triangle pointé vers le bas indique une note une octave en dessous de la note affichée ; deux triangles pointés vers le bas indiquent une baisse de deux octaves.
Un triangle pointé vers le haut indique une note une octave au-dessus de la note affichée ; deux triangles pointés vers le haut indiquent une transposition de deux octaves au-dessus.

■ P.S : Pitch Shifter

Cet effet fait varier la hauteur du signal original (vers le haut ou vers le bas) sur une plage de deux octaves.

Paramètre	Valeur
Voice	1-Voice, 2-Mono, 2-Stereo
Mode	Fast, Medium, Slow, Mono
Pitch	-24 –+24
Fine	-50–+50
Pre Delay	0 ms–300 ms, BPM 𝅘𝅥𝅯 –BPM ♩
Feedback	0–100
Level	0–100
Direct Level	0–100

Voice

Détermine le nombre de voix de transposition (harmonies) créées.

1-Voice :

Une voix transposée et transmise en mono.

2-Mono :

Deux voix transposées (PS1, PS2) transmises en mono.

2-Stereo :

Deux voix transposées (PS1, PS2) transmises sur les canaux gauche et droit.

Mode

Détermine le mode d'action du Pitch Shifter.

Fast, Medium, Slow :

Effet de Pitch Shifter classique (possibilité de traiter des accords). La réponse peut être plus ou moins rapide (Fast, Medium et Slow) mais la modulation est alors accentuée/atténuée d'autant.

Mono :
Mode destiné au traitement de notes individuelles.
Utilisez ce réglage lorsque vous souhaitez créer un effet Pedal Bend avec une pédale d'expression externe.

* *Étant donné la nécessité d'analyser la hauteur du signal, le Pitch Shifter ne peut pas traiter d'accords dans ce mode.*

Pitch
Détermine le niveau de la transposition engendrée par le Pitch Shifter (exprimée en demi-tons).

Fine
Réglage fin de l'effet de Pitch Shifter.

* *"Un réglage fin d'une valeur de "100" équivaut à un réglage du paramètre Pitch d'une valeur de "1".*

PreDly
Détermine la durée que met le son transposé à apparaître une fois que le signal direct a été joué. En temps normal, conservez le réglage "0 ms".

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Feedback
Détermine le niveau de réinjection du son transposé. Plus la valeur est élevée, plus le son semble monter et descendre, et baigner dans la réverbération.

* *Vous avez uniquement accès au réglage PS1 lorsque le paramètre Voice est réglé sur 2-Mono ou 2-Stereo.*

Level
Niveau du son transposé.

Direct Level
Niveau du signal direct.

■ PB : Pedal Bend
Permet d'utiliser la pédale pour créer un effet de Pitch Bend. La pédale d'expression du GT-6B adopte automatiquement la fonction Pedal Bend lorsque vous sélectionnez PB.

Paramètre	Valeur
Pitch Min	-24–+24
Pitch Max	-24–+24
Pedal Position	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Pitch Min
Détermine la hauteur en vigueur lorsque la pédale d'expression est complètement relevée.

Pitch Max
Détermine la hauteur en vigueur lorsque la pédale d'expression est complètement enfoncée.

Pdl Position
Permet de régler la position de la pédale de Pitch Bend.

Effect Level
Définit le volume du son transposé.

Direct Level
Définit le volume du signal direct.

■ 2CE : 2x2 Chorus
Deux unités de Chorus séparées sont utilisées pour les graves et les aigus afin de créer un son de Chorus plus naturel.

Paramètre	Valeur
Crossover Frequency	100 Hz–4.00 kHz
Low Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Low Depth	0–100
Low Pre Delay	0.0 msec–40.0 msec
Low Level	0–100
High Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
High Depth	0–100
High Pre Delay	0.0 msec–40.0 msec
High Level	0–100

Xover f
Détermine la fréquence de coupure au niveau de laquelle le signal direct est divisé en bande aiguë et bande grave.

Lo Rate
Définit la vitesse de modulation du Chorus dans les graves.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Lo Depth
Détermine l'intensité du Chorus sur la bande grave. Pour obtenir un effet de doublage, réglez ce paramètre sur "0".

Lo PreDly
Fixe la durée que met le Chorus à se déclencher sur la bande grave après l'apparition du signal direct. Plus ce temps de retard est long, plus on s'approche d'un effet de doublage.

Lo Level
Règle le volume de la bande grave.

Hi Rate
Définit la vitesse de modulation du Chorus dans les aigus.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Hi Depth
Détermine l'intensité du Chorus sur la bande aiguë. Pour obtenir un effet de doublage, réglez ce paramètre sur "0".

Hi PreDly
Fixe la durée que met le Chorus à se déclencher sur la bande aiguë après l'apparition du signal direct. Plus ce temps de retard est long, plus on s'approche d'un effet de doublage.

Hi Level
Règle le volume de la bande aiguë.

■ ASL : Auto Slap
Cet effet permet de déclencher des phrases en jouant simplement sur une corde. Il suffit de faire claquer la corde pour déclencher la phrase.

* *Le son peut devenir brouillon si le GT-6B reçoit de nombreux messages MIDI alors que l'effet Auto Slap est en action.*

Paramètre	Valeur
Phrase	Preset1–Preset20, User1–User10
Loop	Off, On
Tempo	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Sensitivity	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Phrase
Permet de choisir la phrase à faire jouer par l'effet Auto-Slap. Les réglages User 1 à 10 permettent de choisir des phrases utilisateur.
Voici les différents paramètres de réglage des phrases User.

Paramètre	Valeur
Step	1–17
Pitch	-24 – +24
Length	𝅗𝅥, ♩, ♩3, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3
Sound	Mute, Stacc, Full
Attack	Less, Thumb, Pluck


"Création de phrases utilisateur" (p. 39).

Loop
Réglez ce paramètre sur "OFF" pour que la phrase soit jouée une seule fois, puis s'arrête. Réglez-le sur "On" pour qu'elle soit lue en boucle.

Tempo
Fixe le tempo de la phrase.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Sens
Définit la sensibilité de déclenchement des phrases. Avec des valeurs peu élevées, il faut jouer assez fort sur les cordes pour redéclencher la phrase depuis le début (elle ne l'est pas si vous jouez doucement sur les cordes). Avec des valeurs élevées, la phrase se redéclenche même si vous jouez doucement sur les cordes.

Effect Level
Règle le volume de la phrase.

Direct Level
Règle le volume du signal direct.

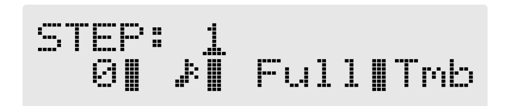
Création de phrases utilisateur
En plus des 20 phrases préprogrammées, vous pouvez vous constituer dix phrases originales (phrases utilisateur).

* Les phrases utilisateur sont valables pour tous les Patches. Il n'est donc pas nécessaire de sauvegarder un Patch (fonction Write) après avoir modifié une phrase. Pour rétablir les réglages d'usine, procédez à une réinitialisation (fonction Factory Reset) (p. 73).

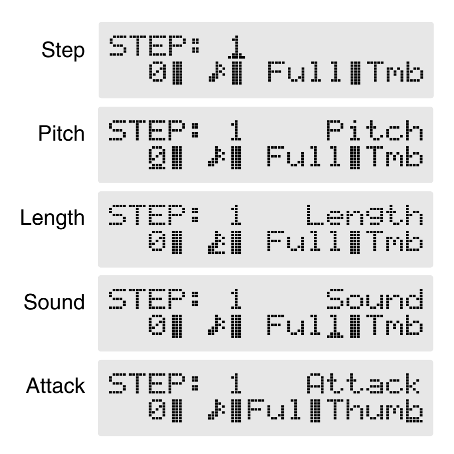
1. **Appuyez sur [FX-2], puis sélectionnez "FX Select" à l'aide des boutons PARAMETER [◄] [►].**
2. **Sélectionnez "ASL" à l'aide de la molette PATCH/ VALUE.**

3. Appuyez sur [►] jusqu'à ce que vous passiez sur la page "Phrase", puis sélectionnez l'une des phrases User 1 à 10 au moyen de la molette PATCH/VALUE.

4. Appuyez ensuite sur le bouton PARAMETER [►] jusqu'à ce que vous passiez sur la page User Phrase.



5. Déplacez le curseur à l'aide des boutons PARAMETER PARAMETER [◄] [►], puis réglez la phrase utilisateur à l'aide de la molette PATCH/VALUE.



* *Pour placer le pas de réglage en cours en fin de phrase, placez-vous sur la page de réglage du pas qui le suit (quel que soit le paramètre en vigueur), puis tournez la molette PATCH/ VALUE jusqu'à que le symbole "---" s'affiche sur la ligne inférieure de l'écran.*

STEP
Indique le numéro du pas en cours de réglage.

Pitch
Permet de saisir la hauteur des notes. Spécifiez le degré de transposition des notes (en demi-tons) vers le haut ou le bas.

Length
Permet de fixer la longueur des notes. Spécifiez cette longueur sur la partition.

Sound
Détermine la façon dont les sons doivent être joués.

Mute :
La note est coupée (son inaudible).

Stacc :
La note est jouée Staccato (son très bref).

Full :
La note est jouée sur toute sa longueur.

Attack
Permet de définir le type d'attaque de la note.

Less :
La note est jouée sans attaque. Idéal pour le Hammering et autres techniques de même type.

Thumb :
La note est jouée comme si la corde était frappée par le pouce.

Pluck :
La note est jouée comme si elle était frappée par l'index.
Pour exprimer des notes fantômes, sélectionnez le réglage "Mute" et réglez le paramètre Attack sur "Thumb" ou "Pluck".

■ SDD : Délai court

Délai dont la durée ne dépasse pas 700 ms. Cet effet est particulièrement efficace pour qui recherche un "gros son".

Paramètre	Valeur
Delay Time	0 ms–700 ms, BPM 𝅘𝅥𝅯 –BPM 𝅘𝅥
Feedback	0–100
Effect Level	0–120

Delay Time
Définit le temps de retard du délai.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est diminué). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Feedback
Définit le niveau de réinjection. La réinjection consiste à réaffecter le signal avec délai en entrée dudit délai. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions est important.

Effect Level
Règle le volume du délai.

■ VIB : Vibrato

Le vibrato est produit par une légère modulation de la hauteur.

Paramètre	Valeur
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM ♪
Depth	0–100
Trigger	Off, On
Rise Time	0–100

Rate

Ce paramètre détermine la fréquence du vibrato.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Ce paramètre contrôle la profondeur du vibrato.

Trigger

Permet d'activer/couper le vibrato par le commutateur au pied.

* *Lorsque cette fonction est utilisée, le vibrato est activé au moyen d'un commutateur au pied. Pour ce faire, affectez le vibrato à la pédale CTL ou à une autre commande (p. 46).*

Rise Time

Ce paramètre détermine le temps qui sépare le déclenchement par le commutateur et le moment où le vibrato est produit.

■ HMN : Humanizer

Cet effet simule le son voyellisé d'une voix humaine jouée avec une basse. Placez cet effet après une distorsion (OD/DIST) pour encore davantage d'intensité.
Voir p. 22 pour en savoir plus sur l'agencement des effets.

Paramètre	Valeur	
Mode	1 Shot, Auto, Random	
Vowel1	a, e, i, o, u	Mode= 1 Shot, Auto
Vowel2	a, e, i, o, u	Mode= 1 Shot, Auto
Trigger	On, Off	
Sensitivity	0–100	
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM ♪	
Depth	0–100	
Manual	0–100	
Level	0–100	

Mode

Détermine le mode de voyellisation du son.

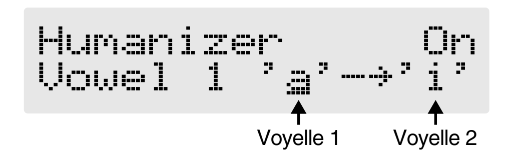
1 Shot :
Les notes passent de la voyelle 1 à la voyelle 2 une seule fois lorsque les cordes sont jouées. Le temps de transition est contrôlé par le paramètre Rate.

Auto :
Le passage d'une voyelle à l'autre (1 et 2) n'est pas limité.

Random :
L'effet alterne au hasard entre cinq voyelles (a, e, i, o, u).

Vowel 1

(pour modes 1 Shot et Auto)
Permet de choisir la première voyelle.



Vowel 2

(pour modes 1 Shot et Auto)
Permet de choisir la seconde voyelle.

Trigger

(pour modes Auto et Random)
Définit si le passage d'une voyelle à l'autre doit (On) ou non (Off) se faire à l'instant où les cordes sont jouées.
En mode "1 Shot", le changement de voyelle s'effectue toujours à l'instant où les cordes sont jouées.

Sens

Sensibilité de l'effet Humanizer. Lorsque la sensibilité est faible, l'effet ne peut être obtenu qu'avec une forte attaque des cordes.

Rate

Contrôle de la fréquence du cycle de changement de voyelle.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [►] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Définit la profondeur de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus la transition entre les voyelles est nette.

Manual

(en mode Auto)

Ce paramètre contrôle l'alternance entre les deux voyelles. Lorsque vous sélectionnez "50", la voyelle 1 et la voyelle 2 sont alternées avec un temps égal. Lorsque le réglage est inférieur à "50", la voyelle 1 dure moins longtemps. Lorsque le réglage est supérieur à "50", la voyelle 1 est plus longue.

Level

Réglage du volume de l'effet Humanizer.

■ T/P : TREMOLO/PAN

Effet de trémolo ou de panoramique automatique (Auto Pan).

Paramètre	Valeur
Mode	Tremolo, Pan
Wave Shape	0–100
Rate	0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯
Depth	0–100

Mode

Permet de choisir entre l'effet de trémolo ou d'Auto Pan.

Tremolo :

Effet créant une modulation cyclique du volume.

Pan :

Effet inversant en alternance les niveaux de volume des canaux gauche et droit, comme si le signal basculait sans cesse entre l'enceinte gauche et l'enceinte droite.

Wave Shape

Ce paramètre détermine la façon dont le volume est modulé. Avec des valeurs faibles, la transition se fait en douceur. Plus la valeur est élevée, plus la transition est franche.

Rate

Détermine la fréquence (vitesse) de la modulation.

* *Lorsque vous sélectionnez BPM, la valeur de chaque paramètre est définie en fonction de la valeur du tempo Master (BPM) (p. 44) choisie pour chaque Patch. Ce système vous permet de définir plus facilement des réglages d'effets correspondant au tempo du morceau (synchronisation à deux ou quatre fois la durée du tempo (BPM) lorsque le délai est augmenté). Lors de la synchronisation sur le tempo (BPM), appuyez sur PARAMETER [▶] pour afficher les réglages de tempo Master (Master BPM).*

Depth

Règle la profondeur (intensité) de la modulation du volume.

■ SYN : Basse synthé

Effet permettant de générer un son de basse synthé. Deux méthodes sont disponibles : via le générateur de sons interne ou via la méthode baptisée "Waveform Shaping".

Par le générateur de sons interne

Le GT-6B analyse la hauteur et l'attaque de la basse et transmet ces informations au générateur de sons interne qui émet un son en retour. Veuillez observer les points suivants.

* *Cet effet fonctionne mal si vous jouez des accords. Veillez par conséquent à ne jouer qu'une note (une seule corde).*

* *Si vous souhaitez jouer une note alors que la précédente reste audible, étouffez cette dernière, puis jouez la nouvelle note avec une attaque claire et franche.*

* *L'attaque doit être claire pour que le son soit correct.*

Par la méthode du Waveform Shaping

Le son de basse synthé est obtenu par divers traitements en série du signal de la basse.

Paramètre	Valeur
Wave	Square, Saw, Brass, Bow
Octave Shift	0, -1
PWM Rate	0–100
PWM Depth	0–100
Noise Level	0–100
Sens	0–100
Hold	Off, On
Attack Trigger	Off, On
Resonance	0–100
Cutoff Freq	0–100
Depth	-100–+100
Decay	0–100
Synth Level	0–100
Direct Level	0–100
Bend	Off, On
Pitch Min	-24–+24
Pitch Max	-24–+24
Pedal Position	0–100

Wave

Sélectionne le type de forme d'onde servant de base de départ pour le son de basse synthé.

Square :

C'est une onde carrée (⎍⎍) qui est produite par le générateur de sons interne.

Saw :

C'est une onde en dents de scie (⩘⩘) qui est produite par le générateur de sons interne.

Brass :

C'est un son doux doté d'une attaque rapide et franche qui est produit.

Bow :
C’est un son doux dépourvu d’attaque qui est généré.

Octave Shift

(avec ondes Square et Saw)
Génère un son inférieur d’une octave au son d’origine.

PWM Rate

(avec onde Square)
Détermine la fréquence de modulation de largeur d’impulsion (PWM) permettant (sur l’onde carrée Square uniquement) de donner plus d’ampleur au son. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence de modulation est rapide.

PWM Depth

(avec onde Square)
Définit la profondeur de PWM. Avec la valeur “0”, aucune modulation de la largeur d’impulsion n’est appliquée.

Noise Level

Règle le volume du bruit ajouté au signal d’origine par le générateur de sons. Ce bruit confère à la basse synthé un caractère plus authentique.

Sens

Règle la sensibilité d’entrée. Avec le générateur de son interne, plus la sensibilité est élevée, plus la réponse du générateur est bonne mais plus les erreurs sont probables. Réglez ce paramètre sur une valeur aussi élevée que possible sans qu’apparaissent des erreurs.
Avec la méthode du Waveform Shaping, ce paramètre définit la sensibilité du filtre en réponse aux cordes jouées sans attaque. Plus la valeur est élevée, plus le filtre réagit rapidement aux cordes, même si elles ne sont pas jouées fort.

Hold

(avec ondes Square et Saw)
Permet de faire tenir le son produit par le générateur interne. Vous pouvez faire tenir les sons de basse synthé sur leur hauteur de jeu au moyen d’une pédale de contrôle.

* *Si vous désirez utiliser la fonction Hold, n’oubliez pas l’ordre de connexion des effets. Si le suppresseur de bruit est placé en aval de l’effet FX-2, les sons de basse synthé tenus seront coupés lorsque le signal direct de la basse se sera arrêté. Dans ce cas, pensez à placer l’effet FX-2 avant le suppresseur de bruit (p. 22).*

Attack Trig

(avec ondes Brass et Bow)
Détermine si le filtre doit suivre l’enveloppe du signal d’entrée ou analyser la vibration des cordes au moment où elles sont jouées. Si vous réglez ce paramètre sur OFF, le filtre suit les variations de volume du signal d’entrée de la basse (comme pour l’effet Touch Wah) ; s’il est réglé sur ON, le filtre agit de façon plus mécanique, comme avec la méthode du générateur de sons interne, par analyse de l’attaque.

* Si vous activez (On) ce paramètre, une mauvaise analyse de l’attaque risque d’entraîner des erreurs. Etouffez complètement les cordes et jouez une seule note à la fois.

Resonance

Définit la résonance (niveau de réinjection) du filtre. Plus la valeur est élevée, plus la résonance est accentuée, conférant un caractère particulier au son.

Cutoff Freq

Fixe la fréquence de coupure au niveau de laquelle les harmoniques sont atténuées. Ce paramètre détermine le point où le mouvement du filtre s’arrête.

Depth

Détermine l’intensité du filtre. Avec des valeurs positives, le fait de jouer une corde va relever le filtre à partir de la fréquence de coupure fixée au paramètre Cutoff Freq. Inversement, avec des valeurs négatives, le filtre redescend. Plus la valeur est élevée (en positif ou négatif), plus la variation est importante.

Decay

(avec ondes Square et Saw, et Attack Trig réglé sur “On”)
Fixe la vitesse de modulation du filtre. Plus la valeur est élevée, plus le filtre évolue lentement.

Synth Level

Détermine le volume du son de synthétiseur.

Direct Level

Règle le volume du signal direct.

Bend

(avec ondes Square, Saw)
Il est possible de faire varier la fréquence des sons émis par le générateur interne par le biais de la pédale d’expression. Pour ce faire, activez (On) le paramètre Bend et affectez la pédale d’expression ou autre contrôleur similaire au paramètre Pdl Position.

Pitch Min

(avec ondes Square, Saw)
Fixe la hauteur produite au relâchement de la pédale d’expression.

Pitch Max

(avec ondes Square, Saw)
Fixe la hauteur produite lorsque la pédale d’expression est enfoncée au maximum.

Pdl Position

(avec Square, Saw)
Définit la position de la pédale de Pedal Bend.

NS : Suppresseur de bruit

Cet effet réduit le bruit et le ronflement captés par les micros. Le bruit est éliminé en fonction de l'enveloppe du son de la basse (manière dont le son de la basse décline dans le temps) ; l'effet a donc très peu d'incidence sur le son de la basse et ne détériore pas son caractère naturel.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Threshold	0–100
Release	0–100

On/Off

Permet d'activer/couper le suppresseur de bruit.
Ce réglage s'effectue à l'aide de la molette PATCH/VALUE.

* *Il n'est pas possible d'activer ou désactiver le suppresseur de bruit au moyen du bouton [NAME/NS/MASTER].*

Threshold

Définit le niveau de seuil du suppresseur de bruit. Réglez ce niveau de seuil en fonction du volume du bruit à éliminer. Relevez-le si le bruit est fort. Baissez-le si le bruit est faible.

* *Si le niveau de seuil est trop élevé, vous risquez de n'entendre aucun son si le volume de sortie de votre basse est trop faible.*

Release

Détermine le temps de rétablissement, c'est à dire le temps entre le moment où le suppresseur commence à fonctionner et celui où le niveau atteint "0".

MASTER

Paramètre	Valeur
Effect Level	0–120
Master BPM	40–250

Effect Level

Détermine le niveau du signal en sortie du GT-6B.

* Si le suppresseur de bruit (p. 44) et le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) sont désactivés et que seuls les effets CHORUS ou REV/DLY sont utilisés, le signal direct est émis sous forme de signal analogique. Dans ce cas, le paramètre EFFECT LEVEL n'a aucune action sur le volume du signal direct.

Master BPM

Réglage du tempo (BPM) de chaque Patch.

* *Le tempo (BPM) indique le nombre de noires par minutes.*
* *Si le GT-6B est relié à un appareil MIDI externe, il est possible de synchroniser le tempo général Master BPM sur celui de l'appareil externe. Dans ce cas là, vous ne pouvez plus fixer le tempo Master BPM. Pour pouvoir le régler librement, réglez le paramètre "MIDI: Sync Clock" (p. 65) sur Internal.*

Master BPM Tap Input

Il est possible de définir le tempo Master BPM en frappant sur la pédale CTL à la cadence désirée (fonction Tap Tempo).
Il suffit d'appuyer plusieurs fois sur la pédale CTL à la cadence souhaitée pour y caler le tempo Master BPM.
Pour pouvoir utiliser la pédale CTL pour la fonction Tap Tempo, réglez le paramètre Pedal Assign comme suit :

Quick Settings (p. 46)

CTL PEDAL :	BPM (TAP)

Manual Settings (p. 47)

CTL PEDAL :	On
CTL PEDAL Target :	Master BPM (Tap)
CTL PEDAL Target Min :	Off
CTL PEDAL Target Max :	On
CTL PEDAL Source Mode :	Normal

FV : Foot Volume

Effet permettant d'agir sur le volume.
Cet effet est en général piloté par la pédale d'expression.

Paramètre	Valeur
Level	0–100

Level

Règle le niveau de volume de l'effet Foot Volume.

* *Veuillez observer les points suivants lorsque le paramètre Bypass EXP Mode (p.55) est désactivé ("Off").*

- **C'est le son d'origine non traité de la basse qui est émis lorsque tous les effets sont désactivés ("OFF") ; par ailleurs, il n'est pas possible de faire varier le volume au moyen de l'effet.**
- **Si les effets CHORUS ou REV/DLY sont les seuls effets utilisés, le signal direct de la basse est émis sur la sortie analogique sans aucun traitement. L'effet Foot Volume ne peut alors agir que sur le volume des effets.**

Chapitre 5 Réglage des fonctions des pédales (Pedal Assign)

MEMO

Ces réglages peuvent être sauvegardés séparément dans des Patches individuels.

Sélection de chaque effet à activer ou désactiver à l’aide des pédales numérotées

Vous pouvez modifier les effets à activer/désactiver à l’aide des pédales numérotées 1–4.

1. À partir de l’écran de jeu, appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à la page ci-dessous.

```
ASSIGN EFFECT
cl▮fuz▮cho▮REV
```

2. Déplacez le curseur à l’aide des boutons PARAMETER [◀] [▶] et tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner l’effet à affecter à la pédale.

Les effets pouvant être affectés à chaque pédale sont indiqués ci-dessous :

Numéro 1 : COMP/LIMITER ou WAH

Numéro 2 : OD/DIST ou FX-1

Numéro 3 : CHORUS ou FX-2

Numéro 4 : Cette pédale est dédiée à l’effet REV/DLY. Toutefois, lorsque vous sélectionnez l’effet Sound On Sound par le biais du paramètre REV/DLY FX Select (p. 27), le contrôle de la fonction Sound On Sound est automatiquement affecté à cette pédale et à la pédale CTL. Reportez-vous en p. 54 pour obtenir de plus amples informations sur l’utilisation de cette fonction.

* *Le nom et le statut activé/désactivé de l’effet sélectionné s’affichent en lettres majuscules lorsque l’effet est activé et en lettres minuscules lorsque l’effet est désactivé.*

* *Les noms d’effets affichés à l’écran correspondent aux noms des effets sélectionnés à l’aide du paramètre FX Select et autres réglages.*

3. Pour sauvegarder vos réglages, effectuez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).

Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Réglages pour utiliser la pédale d’expression

Normalement, l’effet “FV” (Foot Volume) est affecté à la pédale d’expression, qui peut alors servir de “pédale de volume”.

* *Lorsque le Bypass est activé, il se peut que vous ne puissiez pas contrôler le volume à l’aide de la pédale d’expression. Dans ce cas, réglez le paramètre Bypass EXP Mode sur “On” (p. 55).*

Réglage de la plage de variation du volume

Vous pouvez définir les valeurs de volume minimale et maximale pour déterminer la plage de variation du volume lorsque vous appuyez sur la pédale d’expression.

1. Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].

2. Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] pour afficher la page ci-dessous.

(Réglage de la valeur minimale)



(Réglage de la valeur maximale)

```
EXP PEDAL      On
Foot Vol Max  100
```

3. Réglez la valeur avec la molette PATCH/VALUE.

Plage de réglage : 0–100

4. Pour sauvegarder vos réglages, effectuez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

MEMO

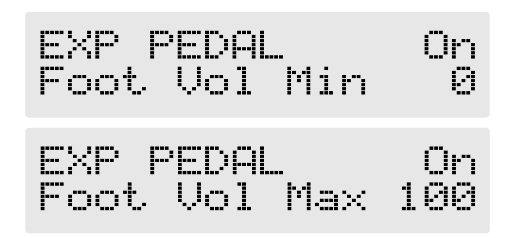
Lorsque l’effet “WAH” (Pedal Wah : p. 20, 31) ou FX-2 “PB” (Pedal Bend : p. 20, 38) est activé, la pédale d’expression fonctionne automatiquement comme “pédale Wah Wah” ou comme “pédale de Pitch Bend”.

* *Lorsque ces effets sont désactivés, la pédale d’expression fonctionne automatiquement comme “pédale de volume”.*

Ne pas utiliser la pédale d'expression comme "pédale de volume"

La procédure ci-dessous permet de désactiver la pédale d'expression.

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**
2. **Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons PARAMETER [◄] [►] jusqu'à ce que l'une des pages suivantes s'affiche :**



3. **Appuyez de nouveau sur le bouton [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner "Off".**
4. **Pour sauvegarder les réglages, effectuez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).**

   Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Réglages pour utiliser le commutateur de la pédale d'expression/la pédale CTL

Réglages instantanés (Quick Setting)

La fonction Quick Setting permet de sélectionner instantanément les valeurs appropriées pour les paramètres d'effets en sélectionnant simplement le Preset "Pedal Settings". Cela réduit considérablement le temps de sélection des paramètres un à un.

Affectation du commutateur de la pédale d'expression

Sélectionnez le paramètre à contrôler lorsque vous appuyez sur la pointe de la pédale d'expression.

- **WAH** Effet activé/désactivé
- **FX-2** Effet activé/désactivé
- **OD/DIST** Effet activé/désactivé
- **REV/DLY** Effet activé/désactivé
- **CHORUS** Effet activé/désactivé
- **PARAMETRIC EQ** Effet activé/désactivé
- **FX-1** Effet activé/désactivé
- **LEVEL INC** Hausse progressive du volume
- **PATCH SELECT** Commutation du mode Patch Select (p. 60)
- **BYPASS** Bypass activé/désactivé

Affectation de la pédale de contrôle CTL

- **OD/DIST** Effet activé/désactivé
- **REV/DLY** Effet activé/désactivé
- **CHORUS** Effet activé/désactivé
- **PARAMETRIC EQ** Effet activé/désactivé
- **FX-1** Effet activé/désactivé
- **FX-2** Effet activé/désactivé
- **WAH** Effet activé/désactivé
- **PATCH SELECT** Commutation du mode Patch Select (p. 60)
- **BPM (TAP)** Réglage du tempo Master BPM à l'aide de la pédale (fonction Tap Tempo)
- **BYPASS** Bypass activé/désactivé

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**
2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour accéder aux pages suivantes.**

(Commutateur de la pédale d'expression)



(Pédale CTL)





Vous pouvez rapidement sélectionner les deux pages ci-dessus en maintenant le bouton [►] (ou [◄]) enfoncé et en appuyant sur [◄] (ou [►]).

3. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner le réglage souhaité.**
4. **Répétez les étapes 2 et 3 autant que nécessaire.**
5. **Pour sauvegarder les réglages, utilisez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).**

   Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Ne pas utiliser le commutateur de la pédale d'expression ou la pédale de contrôle CTL

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**
2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour accéder aux pages suivantes.**

   (Commutateur de la pédale d'expression)



(Pédale CTL)

CTL PEDAL On
Quick Setting --

3. **Appuyez de nouveau sur le bouton [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner "Off".**
4. **Pour sauvegarder les réglages, effectuez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).**

   Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Édition rapide ("Quick Setting")

Lorsque cela est nécessaire, vous pouvez éditer la valeur des paramètres établis par les réglages Quick Setting.

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**
2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher la page suivante.**

Paramètre cible du commutateur de la pédale d'expression	EXP SW Target tw :Rate
Valeur minimale du paramètre cible du commutateur de la pédale d'expression	EXP SW Target Min: 0
Valeur maximale du paramètre cible du commutateur de la pédale d'expression	EXP SW Target Max: 100
Fonction du commutateur de la pédale d'expression	EXP SW Source Mode: Toggle
Paramètre cible de la pédale CTL	CTL PEDAL Target BYPASS On/Off
Valeur minimale du paramètre cible de la pédale CTL	CTL PEDAL Target Min: Off
Valeur maximale du paramètre cible de la pédale CTL	CTL PEDAL Target Max: On
Fonction de la pédale CTL	CTL PEDAL Source Mode: Toggle

3. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.**
4. **Répétez les étapes 2 et 3 autant que nécessaire.**
5. **Pour sauvegarder les réglages, utilisez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).**

   Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Target

Sélection du paramètre à contrôler.

Target Min/Max

Détermine la plage de valeurs du paramètre contrôlé (plage de valeurs du paramètre cible).

La variation se situe entre la valeur minimale (Min) et la valeur maximale (Max).

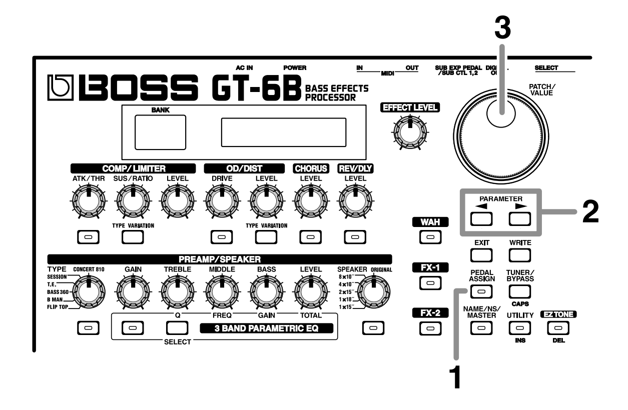
Source Mode

Sélectionne la fonction du commutateur au pied (p. 50).

Contrôle des effets à l'aide des pédales du GT-6B, de pédales externes et d'appareils MIDI externes

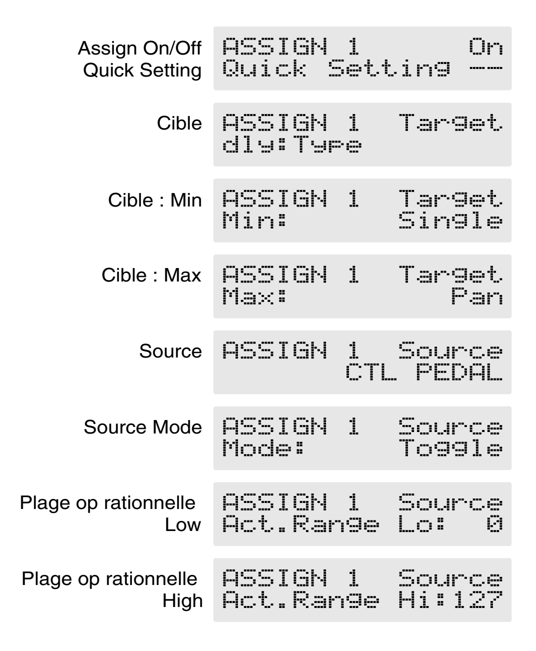
Effectuez ces réglages pour contrôler les effets à l'aide de la pédale d'expression, du commutateur de la pédale d'expression ou de la pédale de contrôle du GT-6B, de pédales externes ou d'appareils MIDI connectés au GT-6B.

Vous pouvez effectuer jusqu'à huit réglages différents par Patch (à l'aide des numéros d'affectation 1–8) afin de déterminer quels paramètres sont contrôlés par quels contrôleurs.



1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**

2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher la page suivante.**



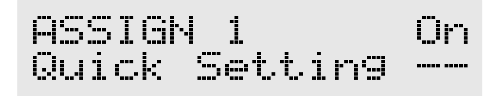
3. **Tournez la molette VALUE pour modifier les réglages.**

4. **Répétez les étapes 2 et 3 autant que nécessaire jusqu'à ce que les réglages soient terminés.**

5. **Sauvegardez les réglages en effectuant la procédure Write (p. 23).**

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Assign On/Off



Permet de sélectionner les huit réglages Assign ON/OFF (ASSIGN 1–8). Activez ("On") uniquement les affectations que vous utiliserez effectivement.

* *Veillez à désactiver ("Off") tous les réglages d'affectation non utilisés.*

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**

2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher la page d'édition Assign ON/OFF (ASSIGN 1–8).**

3. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN] pour régler la fonction sur ON ou sur OFF.**

Chaque pression sur le bouton [PEDAL ASSIGN] sélectionne alternativement la valeur "On" ou "Off".

Réglages instantanés (Quick Setting)

La fonction Quick Setting permet de régler rapidement les paramètres décrits ci-dessous, sans avoir à tous les régler individuellement.

Lorsque vous tournez la molette PATCH/VALUE à la page Assign ON/OFF pour sélectionner les réglages de pédale, les valeurs de paramètres les plus appropriées sont instantanément sélectionnées.

- **PATCH LEVEL**
- **PREAMP GAIN**
- **OD/DST DRIVE**
- **DELAY LEVEL**
- **CHORUS LEVEL**
- **REVERB LEVEL**
- **MASTER BPM**
- **SUB EXP FV**
  Contrôle de l'effet Foot Volume à l'aide de la pédale d'expression externe
- **SUB EXP PS**
  Contrôle de l'effet Pitch Shifter à l'aide de la pédale d'expression externe

Réglages des paramètres

Réglage des paramètres à contrôler à l’aide de la fonction Assign.

Target

```
ASSIGN 1  Target
FV :Level
```

Détermine le paramètre à éditer (cible).

Vous pouvez régler davantage de paramètres qu’avec la fonction Quick Setting.

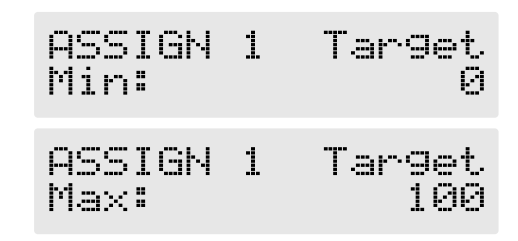
Les paramètres cibles que vous pouvez sélectionner sont les suivants :

- Effet On/Off pour chaque effet
- Paramètres d’effets
- Patch Level (Niveau de Patch)
- Tempo Master BPM
- Foot Volume
- Bypass On/Off
- Commutation du mode Patch Select (p. 60)
- Master BPM Tap Input (réglage du tempo Master BPM en frappant sur la pédale à la cadence souhaitée)
- Delay Time Tap Input (réglage du temps de retard en frappant sur la pédale à la cadence souhaitée ; affiché uniquement lorsque l’effet de délai est utilisé)
- Messages MIDI Start/Stop
  Les messages MIDI Start et Stop sont transmis par le port MIDI OUT et permettent de déclencher et d’arrêter le séquenceur ou autre appareil MIDI externe.
- Messages MMC Start/Stop
  Les messages MMC Start et Stop sont transmis par le port MIDI OUT et permettent de contrôler la lecture et l’arrêt de l’enregistreur ou autre appareil MIDI externe.
- Patch Level INC/DEC (mode de variation du niveau)

* *Vous pouvez affecter la même cible au contrôle de plusieurs contrôleurs, mais dans ce cas, assurez-vous que différentes sources ne modifient pas le paramètre en même temps. L’utilisation simultanée de plusieurs sources pour modifier le paramètre peut générer du bruit.*

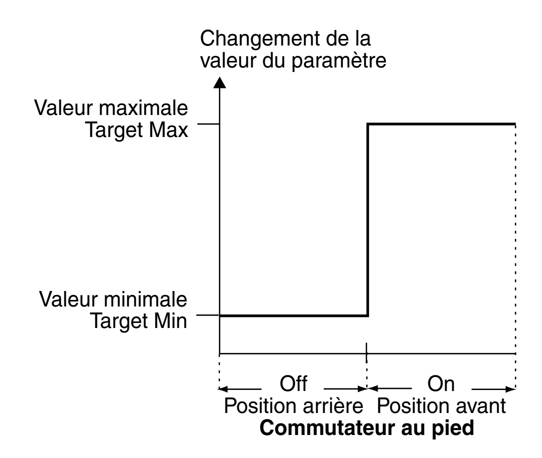
* *Le GT-6B ne transmet pas de signal d’horloge MIDI. Lorsque le paramètre cible sélectionné est MIDI Start/Stop, configurez l’appareil récepteur de manière à utiliser sa propre horloge.*

Target Min/Max



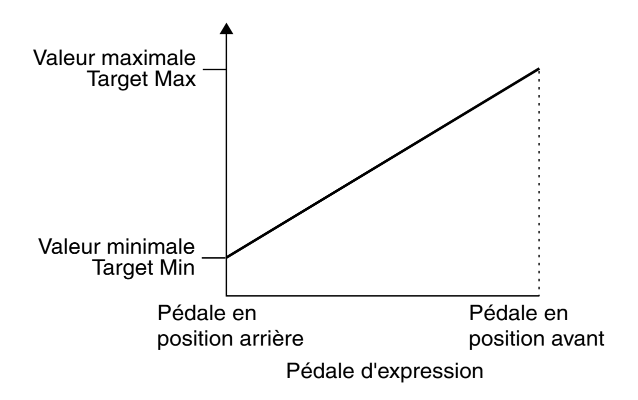
La valeur du paramètre sélectionné comme cible varie dans la plage définie par les valeurs “Min” et “Max”. Lorsque vous utilisez la pédale de contrôle, un commutateur au pied ou tout autre contrôleur faisant office de commutateur On/Off, la valeur minimale (“Min“) est sélectionnée lorsque la pédale est en position arrière, tandis que la valeur maximale (“Max“) est sélectionnée lorsque la pédale est en position avant.

Utilisation du commutateur au pied



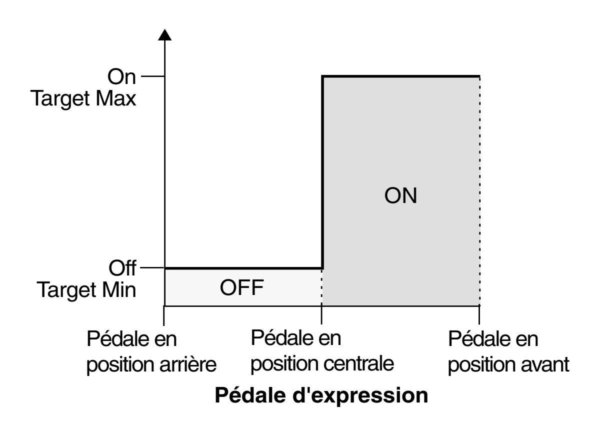
Lorsque vous utilisez une pédale d’expression ou tout autre contrôleur qui modifie les valeurs sur une plage continue, la valeur du réglage varie en conséquence dans la plage définie par les valeurs minimale (MIN) et maximale (MAX).

Utilisation de la pédale d’expression



De plus, lorsque le paramètre cible est de type On/Off, la valeur moyenne des données reçues est utilisée comme valeur de séparation entre les valeurs On et Off.

Contrôle d'un paramètre cible de type On/Off à l'aide de la pédale d'expression



* *La plage pouvant être sélectionnée varie selon le réglage du paramètre cible.*

* *Lorsque le "minimum" est réglé sur une valeur supérieure au "maximum", la variation du paramètre est inversée.*

* *Les valeurs des réglages peuvent varier si la cible est modifiée suite au réglage des valeurs "minimum" et "maximum". Si vous avez modifié la cible, veillez à vérifier les réglages des valeurs "minimum" et "maximum".*

Source

ASSIGN 1 Source
EXP PEDAL

Détermine le contrôleur (source) qui contrôle le paramètre cible. Les contrôleurs sélectionnables sont les suivants :

- **EXP PEDAL** Pédale d'expression
- **EXP SW** Commutateur de pédale d'expression
- **CTL PEDAL** Pédale CTL

* *Le témoin de la pédale CTL n'est pas allumé. Il s'allume en fonction du réglage affecté à la pédale CTL (p. 46).*

- **SUB EXP PEDAL**
  Pédale d'expression externe reliée au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1, 2.

* *Réglez la fonction SYS: Sub CTL 1 Func (p. 63) sur "Assignable".*

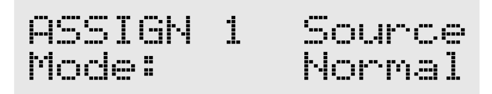
- **SUB CTL 1, 2**
  Commutateur au pied relié au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1, 2.

* *Réglez la fonction SYS: Sub CTL 1, 2 Func (p. 63) sur "Assignable".*

- **MIDI CC# 1–31, 64–95**
  Messages de Control Change transmis par un appareil MIDI externe (1–31, 64–95).

* *Le témoin de la pédale CTL s'allume en fonction des réglages effectués avec la pédale CTL.*

Source Mode



Détermine la manière dont le réglage est modifié lorsque vous utilisez un commutateur au pied de type temporaire (comme le commutateur FS-5U optionnel).

* *La pédale de contrôle du GT-6B est une pédale de type temporaire. Effectuez les réglages adaptés à votre configuration.*

Normal

Le statut normal est désactivé (Off) (valeur minimale). Le commutateur est activé (On) (valeur maximale) uniquement lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied.

Toggle

Le réglage est activé (On) (valeur maximale) ou désactivé (Off) (valeur minimale) à chaque pression sur le commutateur au pied.

Exemple (1)

Commutation d'effets (On/Off) à l'aide d'un commutateur au pied

Source	Source Mode
Temporaire Pédale CTL FS-5U (externe)	Toggle
À verrouillage FS-5L (externe)	Normal
Pédale d'expression EV-5 (externe)	Normal

Exemple (2)

Effet accentué ou activé uniquement lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied

Source	Mode Source
Temporaire Pédale CTL FS-5U (external)	Normal
À verrouillage FS-5L (externe)	Ne fonctionne pas
Pédale d'expression EV-5 (externe)	Normal

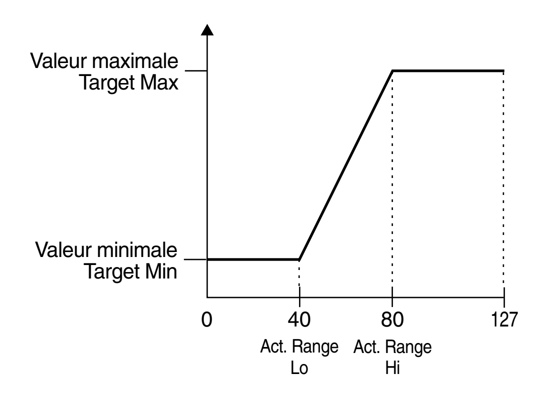
Active Range

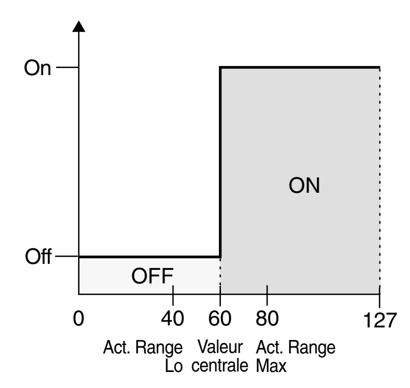
```
ASSIGN 1  Source
Act.Range Lo:   0
```

```
ASSIGN 1  Source
Act.Range Hi:127
```

Ce paramètre détermine la plage opérationnelle de variation de la valeur d’un réglage lorsque la source utilisée est une pédale d’expression ou tout autre contrôleur de même type. Si vous déplacez le contrôleur hors de la plage opérationnelle, la valeur ne change pas. Elle s’arrête au niveau de la valeur “minimum” ou “maximum”.

(Exemple) Act. Range Lo : 40, Act. Range Hi : 80





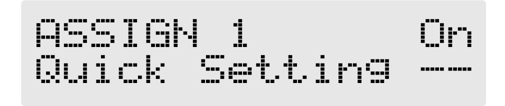
* *Lorsque vous utilisez un commutateur au pied ou tout autre contrôleur à commutation On/Off comme source, conservez les réglages “Lo: 0” et “Hi: 127”. Avec certains réglages, il se peut que la valeur ne change pas.*

Contrôle des effets Foot Volume et Pitch Shifter à l’aide d’une pédale d’expression externe

Effectuez les réglages suivants pour contrôler les effets Foot Volume et Pitch Shifter à l’aide d’une pédale d’expression reliée au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1,2.

* *Réglez SYS: Sub CTL1 Func (p. 63) sur “Assignable”.*

1. **Appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN].**
2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher l’une des pages Assign On/Off (ASSIGN 1–8).**



* *Si la partie supérieure de l’écran indique “OFF“ (clignotant), appuyez sur le bouton [PEDAL ASSIGN] de façon à sélectionner “ON“ (allumé).*

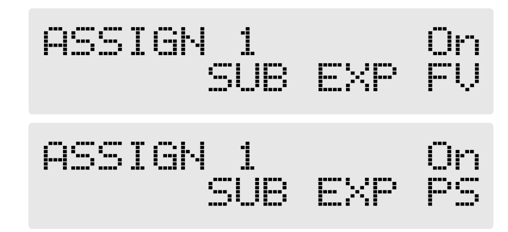
3. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner les réglages suivants :**

   Foot Volume :

   SUB EXP FV

   Pitch Shifter :

   SUB EXP PS



4. **Si vous avez sélectionné Pitch Shifter à l’étape 3, suivez la procédure ci-dessous.**

   Appuyez sur le bouton [FX-2] ; “On” s’affiche à l’écran.

   Appuyez ensuite sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher “FX Select”, puis sélectionnez “P.S” à l’aide de la molette PATCH/VALUE.

Chapitre 6 Fonction Custom

Grâce à la fonction Custom du GT-6B, vous pouvez laisser parler votre sensibilité et créer un effet totalement novateur à l'aide des effets "Preamp/Speaker Simulator", "Overdrive/Distortion" et "Pedal Wah". Vous pouvez sauvegarder le résultat sous forme de réglages "Custom" sur le GT-6B.

Vous pouvez également utiliser ces réglages "Custom" dans d'autres Patches.



Les réglages "Custom" sont automatiquement mis à jour (sauvegardés), même si vous n'effectuez pas la procédure de sauvegarde Write. Rappelez-vous qu'après avoir édité les réglages, il n'est plus possible de rétablir les réglages tels qu'ils étaient avant édition.

* *Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des réglages "Custom" en effectuant la procédure d'initialisation du système sur les réglages d'usine (p. 73).*

Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou des marques déposées de leur propriétaire respectif.

Les noms des sons mentionnés dans ce document sont utilisés à des fins descriptives et servent uniquement à identifier les équipements dont le son est simulé par la technologie COSM.

Réglages "Custom" de saturation/distorsion

Vous pouvez réaliser deux ensembles de réglages : Custom 1 et Custom 2.

* *Lorsque vous éditez les réglages Custom 1 ou 2, tout Patch utilisant ces réglages est modifié.*

1. Appuyez sur le bouton OD/DIST ON/OFF.

La page d'édition de l'effet s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton OVERDRIVE/DISTORTION [TYPE VARIATION] pour afficher "Custom 1" ou "Custom 2".



3. Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour afficher les paramètres Custom.



4. Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

5. Répétez les étapes 3 et 4 autant que nécessaire.

6. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Type

Sélectionne le type de distorsion.

OD-2 :
Son de la pédale BOSS OD-2.

BD-2 :
Son Crunch de la pédale BOSS BD-2.

ODB-3 :
Son de la pédale BOSS ODB-3.

DS-1 :
Son de distorsion traditionnel de base.

MT-2 :
Son de la pédale BOSS MT-2.

FUZZ :
Modélisation du son d'une pédale FUZZ.

Bottom -50–+50

Réglage de l'intensité de la distorsion dans les graves.

Top -50–+50

Réglage de l'intensité de la distorsion dans les aigus.

Low -50–+50

Réglage des graves.

High -50–+50

Réglage des aigus.

Réglages “Custom” de l’effet Pedal Wah

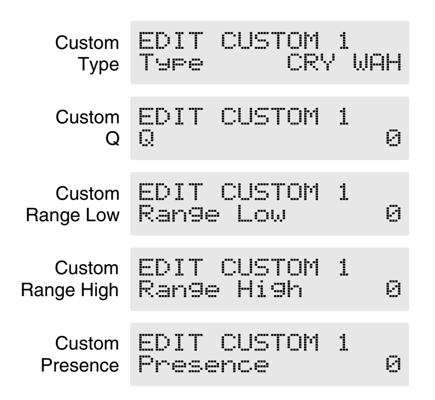
Vous pouvez réaliser trois ensembles de réglages : Custom 1, Custom 2 et Custom 3.

* *Lorsque vous éditez les réglages Custom 1, 2 ou 3, tout Patch utilisant ces réglages est modifié.*

1. **Appuyez sur le bouton [WAH].**
   La page d’édition WAH s’affiche.
2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] de manière à afficher “FX Select”, puis tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner “WH”.**
3. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] jusqu’à ce que “Type” s’affiche à l’écran.**
4. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner l’une des valeurs “Custom 1“ à “Custom3”.**



5. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] pour afficher les paramètres Custom.**



6. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.**
7. **Répétez les étapes 4 à 6 autant que nécessaire.**
8. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.**

Type

Sélectionnez le type d’effet Wah.

CRY WAH :
Modélisation du son de la pédale Wah Wah CRY BABY, une référence des années 70.

VO WAH :
Modélisation du son de la pédale VOX V846.

Bass WAH :
Effet Wah plus ample avec plage de fréquences variable, le rendant particulièrement utile pour le registre grave.

Q -50–+50

Détermine l’intensité de l’effet appliqué au son Wah.

Range Low -50–+50

Détermine le son produit lorsque vous relâchez la pédale.

Range High -50–+50

Détermine le son produit lorsque vous appuyez complètement sur la pédale.

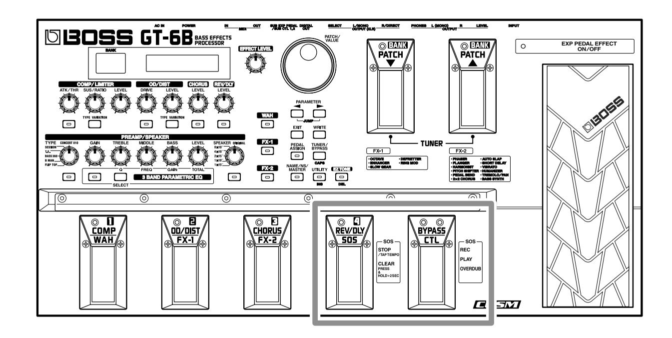
Presence -50–+50

Réglage de la qualité sonore de l’effet Wah.

Chapitre 7 Fonction Sound On Sound

Vous pouvez utiliser la fonction “Sound On Sound” en réglant le paramètre REV/DLY Fx Select sur “SOS” (p. 27).

Les pédales n° 4 et BYPASS/CTL sont alors automatiquement affectées au contrôle de la fonction Sound On Sound.



Pédale n° 4 : Arrêt, effacer

Pédale CTL : Enregistrement, lecture, Overdub

* *La pédale n° 4 n’est pas affectée au contrôle de la fonction Sound On Sound si le mode de sélection des Patches (Patch Select, p. 60) est réglé sur Bank/Number.*

MEMO

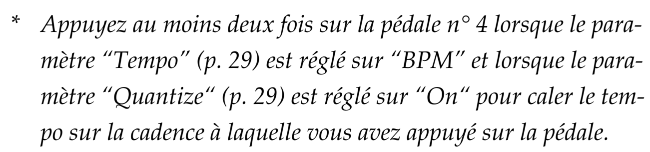
La durée d’enregistrement disponible est d’environ 3 secondes en mode “HiQlty” (ce mode privilégie la qualité sonore) et d’environ 6 secondes en mode “LongTime” (ce mode privilégie la durée d’enregistrement).

Procédure

1. Vérifiez que le témoin rouge de la pédale CTL clignote.

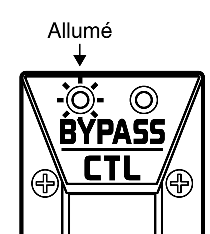
Le GT-6B est en mode d’attente d’enregistrement et aucune donnée n’est enregistrée en mémoire.

De plus, la vitesse à laquelle le témoin clignote indique le tempo, ce qui vous permet de vérifier rapidement le tempo pendant l’enregistrement.



* *Appuyez au moins deux fois sur la pédale n° 4 lorsque le paramètre “Tempo” (p. 29) est réglé sur “BPM” et lorsque le paramètre “Quantize“ (p. 29) est réglé sur “On” pour caler le tempo sur la cadence à laquelle vous avez appuyé sur la pédale.*

2. Appuyez sur la pédale CTL pour commencer l’enregistrement.



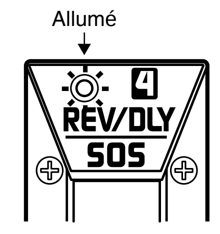
Le témoin rouge de la pédale CTL cesse de clignoter et reste allumé, indiquant que le GT-6B est en train d’enregistrer.

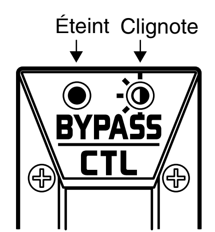
* *L’enregistrement s’arrête automatiquement dès qu’il dépasse la durée d’enregistrement disponible.*

3. Appuyez sur la pédale CTL pour arrêter l’enregistrement.

Lorsque vous arrêtez l’enregistrement, la phrase enregistrée est simultanément mise en lecture. Le témoin rouge de la pédale CTL s’éteint et le témoin vert clignote, indiquant que la lecture est en cours.

De plus, le témoin de la pédale n° 4 s’allume, indiquant que des données sont enregistrées dans la mémoire.





4. Appuyez de nouveau sur la pédale CTL pour commencer l’Overdubbing.

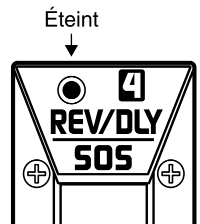
Synchronisez l’Overdub sur la phrase enregistrée.

Le témoin vert de la pédale CTL clignote et le témoin rouge s’allume, indiquant que la lecture et l’enregistrement sont en cours simultanément.

Chaque pression sur la pédale CTL répète la lecture et l’Overdubbing.

5. Lorsque vous avez terminé la lecture et l’Overdubbing, appuyez sur la pédale n° 4.

6. Pour effacer votre enregistrement, maintenez la pédale n° 4 enfoncée pendant au moins deux secondes.



* *Les données enregistrées sont temporaires. Sachez que les opérations suivantes effacent l’enregistrement.*

- Mise hors tension du GT-6B.
- Sélection d’un autre Patch.
- Réglage du paramètre REV/DLY Fx Select sur une valeur autre que “SOS”.
- Commutation du paramètre SOSMode

* *Pour obtenir de plus amples informations sur chaque paramètre “SOS”, reportez-vous en p. 29.*

Chapitre 8 Fonctions pratiques du GT-6B

Transmission des signaux d'entrée aux sorties sans aucun traitement (Bypass)

Le GT-6B dispose d'un circuit de Bypass. Lorsque le Bypass est activé, le trajet du signal d'entrée en sortie passe entièrement par ce circuit analogique. Pour commuter le Bypass, suivez la procédure ci-dessous :

Utilisation de la pédale d'expression lorsque le Bypass est activé

Vous pouvez utiliser le paramètre Bypass EXP Mode pour déterminer l'affectation des signaux lorsque le Bypass est activé ; ces réglages peuvent être effectués séparément pour chaque Patch.

1. Appuyez sur le bouton [NAME/NS/MASTER] jusqu'à ce que "Bypass EXP Mode" s'affiche à l'écran.

* *Chaque pression sur le bouton [NAME/NS/MASTER] fait défiler les éléments à éditer dans l'ordre suivant :*
Name → Noise Suppressor → Master → Bypass EXP Mode → Foot Volume → Effect Chain.



2. Sélectionnez "On" ou "Off" (molette PATCH/VALUE).

Off :

Vous ne pouvez pas utiliser la pédale d'expression lorsque le Bypass est activé. Le signal d'origine non traité de la basse ne transite pas par le convertisseur AN/NA et est transmis à la sortie analogique sans aucun traitement. Le signal direct de la basse est également émis sur la sortie analogique sans aucun traitement si l'effet CHORUS ou REV/DLY est le seul utilisé (cependant, la pédale d'expression affecte uniquement le son de l'effet).

On :

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression lorsque le Bypass est activé. Le signal d'origine non traité de la basse est émis après avoir transité par le convertisseur AN/NA. De plus, le signal direct est délivré en sortie après avoir transité par le convertisseur AN/NA même lorsque l'effet CHORUS ou REV/DLY est utilisé. Par conséquent, vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour contrôler le volume des sons, y compris celui du signal direct.

3. Sauvegardez les réglages en effectuant la procédure de sauvegarde Write (p. 23).

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Commutation On/Off du Bypass

Utilisation de la pédale

Lorsque la fonction de commutation de la pédale Bypass/CTL ou de la pédale d'expression est réglée sur "Bypass", chaque pression sur ces pédales sélectionne alternativement les réglages "Bypass" et "effect on" (effet activé).

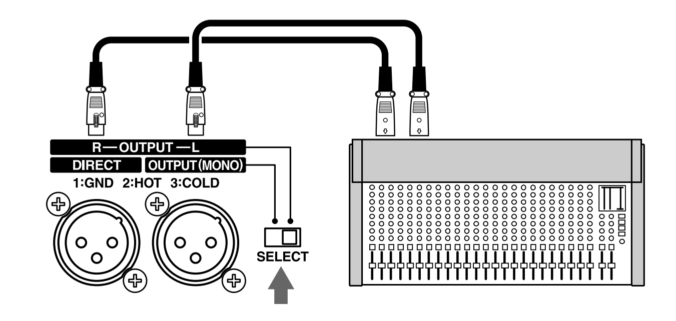
Le témoin vert de la pédale Bypass/CTL s'allume lorsque le mode Bypass est activé (reportez-vous à la section "Réglages pour utiliser le commutateur de la pédale d'expression/la pédale CTL", p. 46).

Utilisation des boutons

À chaque pression sur le bouton [TUNER/Bypass], le GT-6B passe alternativement en mode "Tuner" (p. 56), en mode "Bypass " et en mode "Play" (lecture).

Connexion directe du GT-6B à une console d'enregistrement ou de sonorisation (sorties XLR symétriques)

Le GT-6B est équipé de sorties XLR symétriques. Bien que les boîtiers de direct soient généralement utilisés pour relier les sorties des processeurs d'effets basse aux consoles de mixage dans les salles de concert ou dans les studios d'enregistrement, vous pouvez connecter le GT-6B directement à une console de mixage. Vous évitez ainsi toute dégradation de la qualité sonore et tout problème lié à la connexion de plusieurs appareils.



Sélection des signaux à affecter aux sorties XLR

Vous pouvez sélectionner les signaux à émettre sur les sorties XLR à l'aide du sélecteur OUTPUT SELECT situé en face arrière.

R-OUTPUT-L : sortie stéréo

Le signal de sortie stéréo du GT-6B est émis tel quel, sans aucune modification. Réglez le sélecteur sur cette position lorsque vous enregistrez en stéréo ou que vous affectez des signaux stéréo à une sonorisation.

DIRECT/MONO : sortie directe/mono

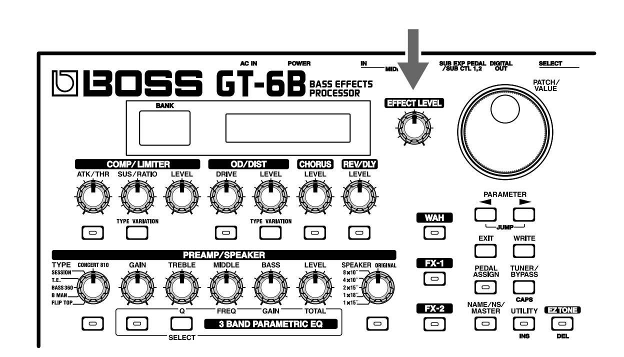
L'un des connecteurs de sortie délivre le signal de sortie stéréo du GT-6B mixé en mono ; l'autre connecteur délivre le signal direct de la basse (le signal d'origine non traité de la basse reçu en entrée).

Le sélecteur détermine si les sorties XLR doivent émettre un signal stéréo (G/D) ou un signal direct mono. Réglez le sélecteur sur cette position lorsque vous utilisez une seule voie de mixage (en concert, par exemple). De plus, vous pouvez enregistrer le signal direct de la basse sur une voie séparée, puis mélanger le signal direct avec le son de l'effet lors du mixage final.

Réglage rapide du volume des Patches (potentiomètre EFFECT LEVEL)

Pour un réglage rapide et facile du volume du Patch en vigueur, utilisez le potentiomètre EFFECT LEVEL.

Vous pouvez tourner le potentiomètre EFFECT LEVEL pour déterminer le niveau du Patch actuellement sélectionné.



** Lorsque le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) et le suppresseur de bruit (p. 44) sont désactivés ("Off") et que seul l'effet CHORUS ou REV/DLY est utilisé, le signal direct est émis sous forme de signal analogique. Dans ce cas, le potentiomètre EFFECT LEVEL n'a aucune action sur le volume du signal direct.*

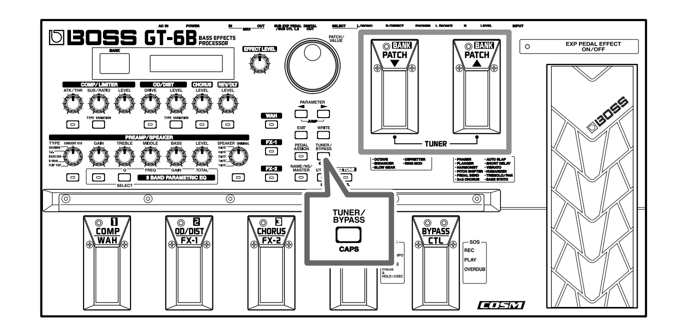
** Le niveau du Patch défini à l'aide du potentiomètre EFFECT LEVEL est sauvegardé lorsque vous exécutez la procédure de sauvegarde Write (p. 23).*

Accordage de la basse

Le GT-6B est équipé d'un accordeur chromatique automatique interne. L'activation du mode Tuner coupe le signal de sortie et active l'accordeur.

Activation de la fonction Tuner

La procédure d'activation du mode Tuner est la suivante :



Utilisation de la pédale

Pour basculer en mode Tuner, appuyez simultanément sur les pédales PATCH ▲ et PATCH ▼ .

Appuyez sur l'une ou l'autre des pédales PATCH ▲ ou PATCH ▼ pour repasser sur le mode d'origine.

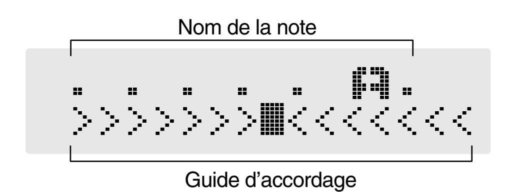
Utilisation des boutons

Chaque pression sur le bouton [TUNER/Bypass] sélectionne alternativement le mode "Tuner", le mode "Bypass" (p. 55) et le mode "Play" (lecture).

L'écran pendant l'accordage

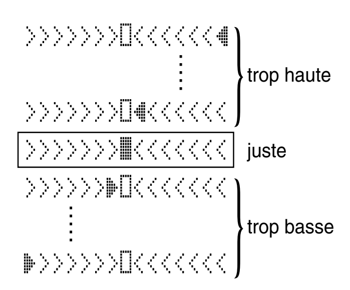
Lorsque l'accordeur interne du GT-6B est activé, le nom de la note est indiqué dans la partie supérieure de l'écran et le guide d'accordage est affiché dans la partie inférieure, signalant la différence entre le signal reçu et le signal à l'écran.

De plus, le statut d'accordage est indiqué par les témoins des pédales.



Lorsque la différence avec la note juste est inférieure à 50 centièmes, le guide d'accordage indique la valeur de la différence. Accordez la basse en regardant le guide d'accordage, jusqu'à ce que le signe "■" s'affiche au centre.

À ce stade, les témoins des pédales PATCH ▼ et PATCH ▲ s'allument pour indiquer que la basse est bien accordée.



Procédure d'accordage

1. Jouez une note ouverte sur la corde à accorder.

Le nom de la note se rapprochant le plus de la hauteur de la corde jouée s'affiche à l'écran.

* *Jouez une seule note sur l'unique corde à accorder.*

2. Accordez la corde jusqu'à ce que le nom de la corde s'affiche à l'écran.

Guitare basse quatre cordes

	4è	3è	2è	1ère
Normal	E	A	D	G
1/2 ton inférieur	D#	G#	C#	F#
1 ton inférieur	D	G	C	F

Guitare basse cinq cordes

	5è	4è	3è	2è	1ère
Normal		B	E	A	D
1/2 ton inférieur	A#	D#	G#	C#	F#
1 ton inférieur	A	D	G	C	F

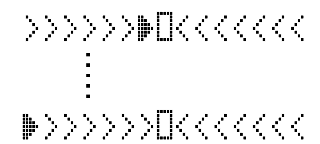
Guitare basse six cordes

	6è	5è	4è	3è	2è	1ère
Normal		B	E	A	D	G
1/2 ton inférieur	A#	D#	G#	C#	F#	B
1 ton inférieur	A	D	G	C	F	A#

3. En consultant le guide d'accordage, accordez la basse jusqu'à ce que le signe "■" s'affiche au centre.

Lorsque la note est plus basse que le nom de la note indiquée

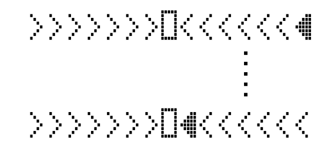
Le signe " ▶ " s'affiche à gauche de la partie centrale du guide d'accordage.



Les témoins des pédales clignotent de droite à gauche.

Lorsque la note est plus haute que le nom de la note indiquée

Le signe " ◀ " s'affiche à droite de la partie centrale du guide d'accordage.



Les témoins des pédales clignotent de gauche à droite.

4. Répétez les étapes 1–3 jusqu'à ce que toutes les cordes soient accordées.

Modification des réglages de l'accordeur

Vous pouvez modifier les réglages suivants.

Hauteur standard (435–445 Hz)

```
TUNER Pitch
       A = 440Hz
```

La fréquence de la note A4 (le La central sur un clavier de piano) jouée par un instrument (comme un piano) qui donne la hauteur de référence aux autres instruments est appelée la hauteur standard. Vous pouvez régler la hauteur standard sur le GT-6B dans une plage allant de 435 à 445 Hz.

* *Par défaut, la hauteur standard est réglée à 440 Hz.*

1. Activez la fonction Tuner.

2. Appuyez sur le bouton PARAMETER [►] jusqu'à ce que "TUNER Pitch" s'affiche.

3. Tournez la molette VALUE pour éditer les réglages.

4. Appuyez sur le bouton [TUNER/BYPASS] ou [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu ou appuyez sur le bouton PARAMETER [◄] pour revenir sur la page de l'accordeur.

Réglage du son global en fonction de l’environnement d’utilisation (Global)

Le GT-6B est équipé d’une fonction permettant de modifier temporairement tous les réglages de Patches. Il s’agit de la fonction “Global”.

Le fonction Global permet de modifier temporairement vos réglages en fonction de vos équipements et de l’environnement d’utilisation, tout en laissant les réglages de Patches intacts.

1. Appuyez sur [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] pour afficher la page suivante :

Global : Seuil du suppresseur de bruit



Global : Niveau de la réverbération



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

3. Répétez les étapes 1 et 2 autant que nécessaire.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

NS Thrshold (seuil du suppresseur de bruit) -20 dB–+20 dB

Ce paramètre détermine le niveau de seuil du suppresseur de bruit pour chaque Patch dans une plage allant de -20 dB à +20 dB.

Lorsque vous connectez plusieurs basses, ce réglage permet d’obtenir une sortie équivalente sur toutes les basses.

* *Sélectionnez une valeur de “0 dB” pour les réglages de Patches individuels.*

* *Ce paramètre est sans effet sur les Patches pour lesquels le suppresseur de bruit est désactivé.*

Revrb Level (niveau de réverbération) 0 %–200 %

Ce paramètre détermine le niveau de réverbération de chaque Patch, dans une plage allant de 0 % à 200 %.

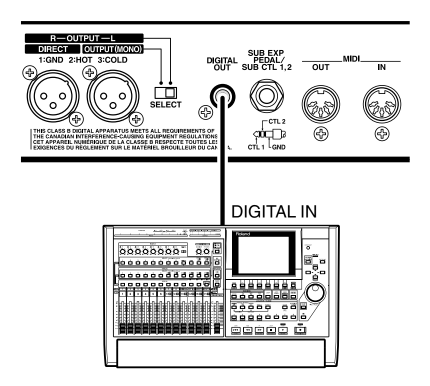
Le réglage du niveau de réverbération permet de s’adapter efficacement au lieu d’utilisation.

* *Sélectionnez une valeur de “100 %” pour les réglages de Patches individuels.*

* *Ce paramètre est sans effet sur les Patches pour lesquels la réverbération est désactivée.*

Utilisation de la sortie numérique

Les signaux numériques sont délivrés par la sortie numérique DIGITAL OUT située en face arrière. Vous pouvez directement relier cette sortie à l’entrée numérique d’un enregistreur numérique ou d’un autre appareil, et enregistrer en conservant toute la qualité sonore.



Réglage du niveau de la sortie DIGITAL OUT

Sur le GT-6B, vous pouvez régler le niveau du signal émis sur la sortie DIGITAL OUT indépendamment du niveau de sortie analogique.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] de sorte que “Digital Out” s’affiche.

SYS:Digital Out
Level = 100

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler le niveau de sortie numérique.

Plage de réglage : 0–200

* *Un réglage de niveau trop élevé peut entraîner un écrêtage du signal de l’appareil. Consultez l’afficheur de niveau (p. 59) ou surveillez le signal tout en effectuant ce réglage.*

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Consultation du niveau de sortie des effets sur l'afficheur de niveau

Vous pouvez afficher le niveau de sortie de chaque effet.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY] à plusieurs reprises jusqu'à ce que "METER" s'affiche.

* *Vous pouvez aussi sélectionner ce paramètre en appuyant sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►].*

```
METER:Input
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner l'effet dont vous souhaitez afficher le niveau.

* *Vous pouvez uniquement sélectionner les effets activés.*

* *Vous pouvez consulter le niveau des signaux affectés à l'entrée INPUT en sélectionnant "Input". Sélectionnez "Output" pour consulter le niveau des signaux émis par le GT-6B.*

* *Vous ne pourrez peut-être pas obtenir les effets souhaités si les niveaux de sortie sont trop élevés. Réglez le niveau de sortie de chaque effet sur une valeur optimale en consultant l'afficheur.*

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Chapitre 9 Autres fonctions

Réglage du contraste de l’écran (LCD Contrast)

Selon l’emplacement du GT-6B, il se peut que les informations affichées à l’écran soit difficiles à lire. Le cas échéant, réglez le contraste de l’écran.

1. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [UTILITY] jusqu’à ce que “LCD Contrast” s’affiche.

* *Vous pouvez aussi sélectionner ce paramètre en appuyant sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►].*

* *Si vous placez l’appareil sous tension en maintenant le bouton [UTILITY] enfoncé, vous accédez directement à la page ci-dessous.*

SYS:LCD Contrast
16

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler le contraste.

Valeurs : 1–16

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Limitation des banques sélectionnables (Bank Extent)

En affectant une limite supérieure aux banques, vous limitez le nombre de banques pouvant être sélectionnées. Vous pouvez configurer le GT-6B de sorte que seuls les Patches dont vous avez besoin puissent être sélectionnés.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “Bank Extent” s’affiche.

SYS:Bank Extent
U0

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la limite supérieure des banques.

Plage de valeurs : U1–P0

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Réglage du mode de sélection des Patches (mode Patch Select)

Ce réglage détermine le mode selon lequel les Patches sont sélectionnés à l’aide des pédales.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “Patch Select” s’affiche.



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler le mode de sélection des Patches.

UP/DOWN :
Les Patches sont sélectionnés uniquement à l’aide des pédales PATCH ▲ et PATCH ▼ .

* *Il s’agit du réglage par défaut.*

* *Pour obtenir de plus amples détails sur la sélection des Patches lorsque le réglage “UP/DOWN” est sélectionné, reportez-vous à la section “Sélection des Patches” (p. 14).*

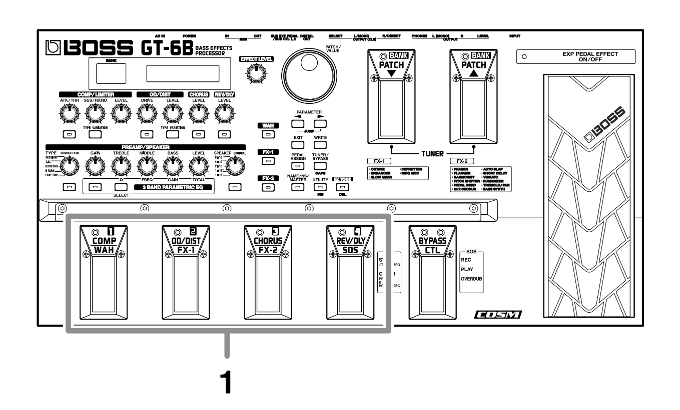
BANK/NUMBER :
Les Patches sont sélectionnés en spécifiant directement la banque et le numéro de Patch.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Sélection des Patches en spécifiant directement la banque et le numéro de Patch

Ce mode de sélection permet de commuter les sons en sélectionnant les Patches un à un.

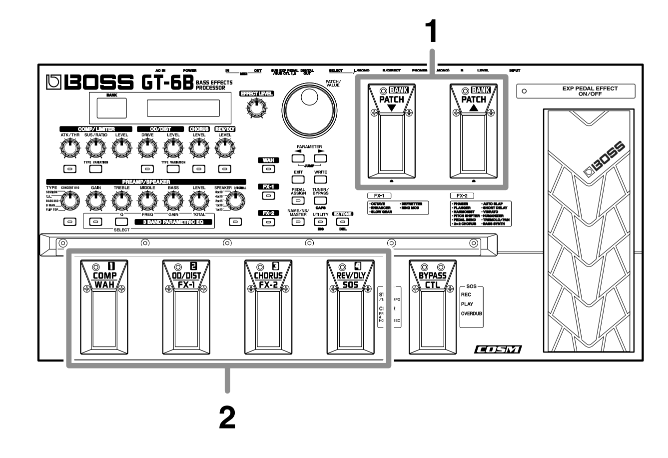
Sélection du numéro uniquement



1. Appuyez la pédale numérotée correspondant au numéro du Patch que vous souhaitez utiliser.

Le témoin de la pédale en question s’allume et le GT-6B sélectionne le Patch.

Sélection de la banque et du numéro de Patch



1. Appuyez sur la pédale BANK ▲ ou BANK ▼ pour sélectionner la banque souhaitée.

Lorsque vous changez de banque, le témoin de la dernière pédale numérotée sur laquelle vous avez appuyé avant d’appuyer sur la pédale BANK se met à clignoter. Le GT-6B est prêt pour le réglage du numéro de Patch (cependant, le Patch ne peut pas encore, à ce stade, être changé).

2. Appuyez sur une pédale numérotée pour sélectionner le Patch que vous souhaitez utiliser.

Le témoin de la pédale numérotée sélectionnée s’allume et le GT-6B sélectionne le Patch.

* *Les sons de délai et de réverbération sont interrompus lors du changement de Patch.*

Réglage du mode de commutation des Patches (mode Patch Change)

Ce réglage détermine le mode selon lequel le GT-6B passe au Patch suivant lorsque vous changez de Patch à l’aide des pédales.



Le mode Patch Change s’affiche uniquement lorsque le mode Patch Select est réglé sur “BANK/NUMBER”.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “Patch Change” s’affiche.



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler le mode de commutation des Patches.

Immediate :

Le Patch change instantanément lorsque vous appuyez sur une pédale BANK ou sur une pédale numérotée.

Wait for a NUM. :

Bien que l’indication à l’écran soit mise à jour pour refléter le changement de banque lorsque vous appuyez sur une pédale BANK, le Patch n’est pas encore modifié. Le changement de Patch n’a lieu que lorsque vous appuyez sur une pédale numérotée (ainsi, une combinaison complète banque/numéro de Patch est spécifiée).

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Réglage de la fonction “Expression Pedal Hold”

Cette fonction détermine si le statut opérationnel de l’affectation de la pédale (p. 45) est reporté au Patch suivant lorsque vous changez de Patch.

* *La fonction de maintien de la pédale d’expression (Expression Pedal Hold) ne fonctionne pas si le mode Assign Source est réglé sur Toggle (la valeur alterne entre Min et Max à chaque pression sur la pédale).*

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “EXP Pdl Hold” s’affiche.



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la fonction Expression Pedal Hold.

On : Le statut d’affectation de la pédale est maintenu.
(Exemple)
Si vous changez de Patch alors que le volume est contrôlé par la pédale d’expression, le volume du nouveau Patch prend la valeur définie par la position en cours de la pédale (angle).
Si la pédale d’expression contrôle l’effet Wah sur le nouveau Patch, le volume prend alors la valeur définie par ce Patch et l’effet Wah prend la valeur déterminée par la position en cours de la pédale (angle).

Off : Le statut d’affectation de la pédale n’est pas maintenu.
(Exemple)
Si vous changez de Patch alors que le volume est contrôlé par une pédale d’expression, le volume du nouveau Patch est réglé sur la valeur définie par ce Patch.

Si vous utilisez la pédale d’expression et que ces informations sont transmises au GT-6B, le volume varie selon le mouvement de la pédale.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Sélection de la fonction de la molette PATCH/VALUE (Dial)

Ce réglage détermine si le fait de tourner la molette PATCH/VALUE permet de sélectionner les Patches.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “Dial Func” s’affiche.



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la fonction de la molette PATCH/VALUE.

PATCH No.& VALUE :
La molette est utilisée pour la commutation des Patches et pour l’édition de la valeur des réglages. Vous pouvez commuter les Patches à l’aide des pédales mais également en tournant la molette PATCH/VALUE. Il s’agit du réglage par défaut.

VALUE Only :
La molette permet uniquement de modifier la valeur de réglage des paramètres.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Mode de contrôle par les potentiomètres (Knob Mode)

Ce réglage détermine le mode de modification de la valeur des réglages lorsque vous tournez les potentiomètres.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “Knob Mode” s’affiche.

```
SYS:Knob Mode
       Immediate
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler le mode Knob.

Immediate :
Les valeurs se modifient immédiatement lorsque vous tournez les potentiomètres.

Current Setting :
Les valeurs ne commencent à se modifier que lorsque le potentiomètre atteint la valeur définie par le Patch.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Réglages des fonctions des commutateurs au pied externes (SUB CTL 1, 2 Func)

Ces réglages déterminent les fonctions des commutateurs au pied “Sub Control 1” et “Sub Control 2” lorsqu’un commutateur au pied externe est relié au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL1,2 situé en face arrière.

* *Lorsque vous connectez deux commutateurs au pied à l’aide du câble optionnel spécial Roland PCS-31, le commutateur au pied connecté par le câble à bande blanche fonctionne selon les réglages Sub Control 1 et le commutateur au pied connecté par le câble à bande rouge fonctionne selon les réglages Sub Control 2.*
* *Lorsqu’un seul commutateur au pied est connecté, les réglages Sub Control 1 sont appliqués.*

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que “SubCTL 1 Func” ou “SubCTL 2 Func” s’affiche.

```
SYS:SubCTL1 Func
      Assignable
```

```
SYS:SubCTL2 Func
      Assignable
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la fonction du commutateur au pied.

Assignable :
Le contrôleur affecté au paramètre Pedal Assign (p. 48) de chaque Patch est utilisé.

Bypass On/Off :
Le commutateur au pied est utilisé comme commutateur On/Off du Bypass.

Patch Select :
Le commutateur au pied est utilisé pour commuter le mode Patch Select (p. 60).

MIDI Start/Stop :
Le commutateur au pied est utilisé pour déclencher et arrêter un appareil MIDI connecté (comme un séquenceur).

MMC Play/Stop :
Le commutateur au pied est utilisé pour contrôler la lecture et l’arrêt de l’appareil MIDI connecté (comme un enregistreur Direct-to-Disk).

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l’écran de jeu.

Chapitre 10 Utilisation du MIDI

Que pouvez-vous faire avec le MIDI ?

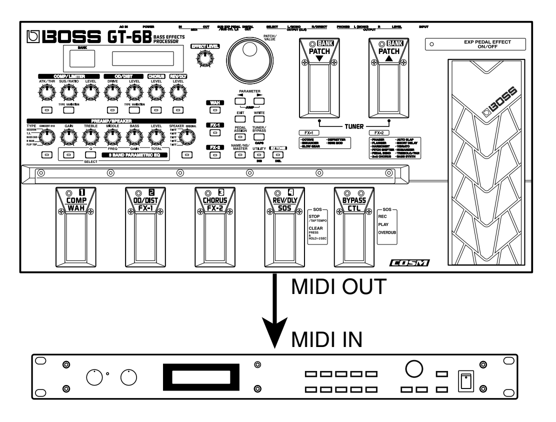
Sur le GT-6B, vous pouvez réaliser les opérations suivantes en utilisant le MIDI :

* *L'utilisation du MIDI implique que les canaux MIDI des appareils connectés sont correctement réglés. Si le réglage des canaux MIDI est incorrect, le GT-6B ne peut pas échanger de données avec d'autres appareils MIDI.*

Utilisation depuis le GT-6B

Transmission de messages de Program Change

Lorsque vous sélectionnez un Patch sur le GT-6B, un message de Program Change correspondant au numéro de Patch est transmis simultanément. L'appareil MIDI externe modifie alors ses réglages en fonction du message de Program Change reçu.



Transmission de messages de Control Change

Les données décrivant les actions de la pédale CTL, de la pédale d'expression, du commutateur de la pédale d'expression et des appareils externes reliés au connecteur SUB EXP PEDAL/ SUB CTL 1,2 sont délivrées sous forme de messages de Control Change. Ces messages peuvent être utilisés (entre autres) pour contrôler les paramètres d'un appareil MIDI externe.

MIDI Start/Stop, MMC Play/Stop

Les messages MIDI Start/Stop ou MMC Start/Stop sont transmis lorsque la pédale CTL, la pédale d'expression, le commutateur de la pédale d'expression ou l'appareil externe relié au connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL 1,2 est utilisé. Ces messages permettent de contrôler l'arrêt et le déclenchement ou la lecture et l'arrêt de l'appareil MIDI externe.

* *Pour de plus amples détails sur les réglages, voir p. 48 et 63.*

Transmission de données

Vous pouvez utiliser les messages Exclusive pour transmettre à d'autres appareils MIDI des réglages de sons d'effets et autres données sauvegardées sur le GT-6B. Par exemple, vous pouvez transférer les mêmes réglages sur un autre GT-6B ou sauvegarder les réglages d'effets sur un séquenceur ou autre appareil.

Contrôle à distance du GT-6B à l'aide d'un appareil MIDI externe

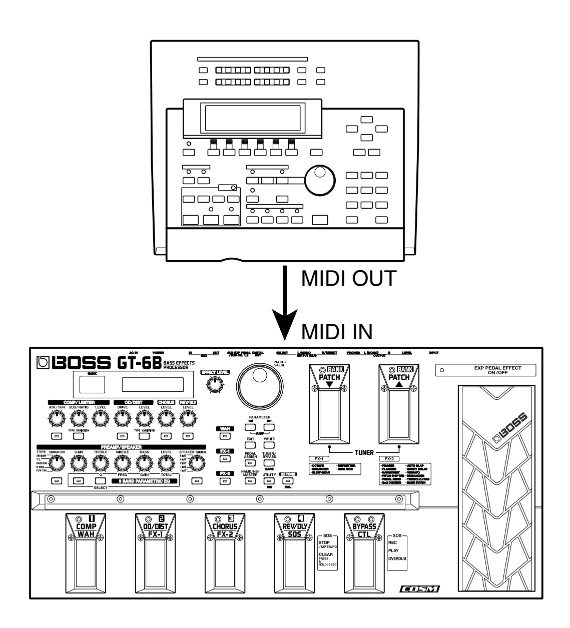
Commutation des numéros de Patches

Lorsque le GT-6B reçoit des messages de Program Change d'un appareil MIDI externe, ses Patches sont simultanément changés.



Vous pouvez configurer la correspondance entre les messages de Program Change MIDI et les Patches du GT-6B à l'aide de la carte des Program Changes (p. 69). Vous aurez peut-être besoin d'établir ces correspondances pour aligner certains effets avec d'autres appareils MIDI.

Les connexions illustrées ci-dessous sont destinées à un séquenceur réalisant automatiquement l'accompagnement d'une basse. Les Patches changent automatiquement lorsque les numéros de programme correspondant aux Patches sont reçus avec les données de jeu à des points que vous avez déterminés.



Réception de messages de Control Change



Durant le jeu, vous pouvez contrôler des paramètres spécifiés en configurant la réception de messages de Control Change par le GT-6B. Les paramètres à contrôler sont spécifiés avec la fonction Pedal Assign (p. 48).

Réception de données

Le GT-6B peut recevoir les données transmises par un autre GT-6B, ainsi que les données sauvegardées sur un séquenceur.

Réglages des fonctions MIDI

Voici une description des fonctions MIDI du GT-6B. Réglez-les à votre convenance selon l'application prévue.

1. **Appuyez sur le bouton [UTILITY] à plusieurs reprises jusqu'à ce que la page suivante s'affiche.**

```
MIDI:RX Channel
     Channel =  1
```

2. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] de sorte que le paramètre à régler s'affiche à l'écran.**
3. **Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.**
4. **Répétez les étapes 2 et 3 autant que nécessaire.**
5. **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.**

MIDI RX Channel (canal de réception MIDI) 1–16

```
MIDI:RX Channel
     Channel =  1
```

Ce paramètre détermine le canal MIDI utilisé pour la réception de messages MIDI.

* *Par défaut, le canal de réception est réglé sur le canal 1.*

Mode MIDI Omni
Omni Off, Omni On

```
MIDI:Omni Mode
          Omni On
```

Lorsque le mode Omni est activé ("Omni On"), les messages sont reçus sur tous les canaux, quels que soient les réglages de canal MIDI.

* *Même lorsque le mode Omni est activé (On), les seuls messages Exclusive reçus concernent le numéro d'identifiant de l'appareil ("Device ID").*
* *Par défaut, le mode Omni est activé ("Omni On").*

MIDI TX Channel (canal de transmission MIDI) 1–16, Rx

```
MIDI:TX Channel
     Channel = Rx
```

Ce paramètre définit le canal de transmission MIDI utilisé pour transmettre les messages MIDI. Lorsqu'il est réglé sur "Rx", ce canal MIDI est identique au canal de réception MIDI.

* *Par défaut, ce paramètre est réglé sur "Rx".*

MIDI Device ID
1–32

```
MIDI:Device ID
           ID =  1
```

Ce paramètre définit le numéro d'identifiant d'appareil utilisé pour la transmission et la réception de messages Exclusive.

* *Par défaut, ce paramètre est réglé sur "1".*

MIDI Sync Clock
Auto, Internal

```
MIDI:Sync Clock
             Auto
```

Vous pouvez synchroniser les données de jeu d'un séquenceur ou d'un autre appareil MIDI externe.

Auto : Lorsque le signal d'horloge MIDI de l'appareil MIDI externe n'est pas reçu, les données de jeu sont synchronisées sur le tempo MASTER BPM ; lorsque l'horloge MIDI de l'appareil MIDI externe est reçue, les données de jeu sont synchronisées dessus.

Internal : Les données de jeu sont synchronisées sur le tempo MASTER BPM.

* *Par défaut, ce paramètre est réglé sur "Auto".*
* *Lorsqu'un appareil MIDI externe est connecté, le tempo Master BPM se synchronise sur le tempo de l'appareil MIDI externe, ce qui désactive le tempo Master BPM. Pour activer le tempo Master BPM, réglez le paramètre sur "Internal".*
* *Lorsque vous synchronisez des données de jeu sur le signal d'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe, il se peut que des problèmes temporels se produisent dans le jeu en raison d'erreurs dans l'horloge MIDI.*

MIDI PC OUT (Transmission des Program Changes MIDI)
Off, On

```
MIDI:PC OUT
             On
```

Ce réglage détermine si les messages de Program Change sont transmis lors des changements de Patches sur le GT-6B.

Off : Les messages de Program Change ne sont pas transmis, même lors des changements de Patches.

On : Les messages de Program Change sont simultanément transmis lors des changements de Patches.

MIDI EXP OUT (Transmission MIDI de la pédale d'expression)
Off, 1–31, 33–95

```
MIDI:EXP OUT
         CC# 7
```

Ce paramètre détermine le numéro de contrôleur continu affecté à la pédale d'expression lorsqu'elle est configurée pour transmettre ses données d'utilisation sous forme de messages de Control Change. Lorsque le paramètre est désactivé ("Off"), les messages de Control Change ne sont pas transmis.

MIDI EXP SW OUT (Transmission MIDI du commutateur de la pédale d'expression)
Off, 1–31, 33–95

```
MIDI:EXP SW OUT
         CC#81
```

Ce paramètre détermine le numéro de contrôleur continu affecté au commutateur de la pédale d'expression lorsqu'il est configuré pour transmettre ses données d'utilisation sous forme de messages de Control Change. Lorsque le paramètre est désactivé ("Off"), les messages de Control Change ne sont pas transmis.

MIDI CTL OUT
(Transmission MIDI de la pédale de contrôle)
Off, 1–31, 33–95

```
MIDI:CTL OUT
         CC#80
```

Ce paramètre détermine le numéro de contrôleur continu affecté à la pédale CTL lorsqu'elle est configurée pour transmettre ses données d'utilisation sous forme de messages de Control Change. Lorsque le paramètre est désactivé ("Off"), les messages de Control Change ne sont pas transmis.

MIDI SUB CTL 1 OUT (Transmission MIDI de la pédale reliée au connecteur Sub Control 1)
Off, 1–31, 33–95

```
MIDI:SubCTL1 OUT
             Off
```

Ce paramètre détermine le numéro de contrôleur continu affecté à la pédale reliée au connecteur SUB CTL 1 lorsqu'elle est configurée pour transmettre ses données d'utilisation sous forme de messages de Control Change. Lorsque le paramètre est désactivé ("Off"), les messages de Control Change ne sont pas transmis.

MIDI SUB CTL 2 OUT (Transmission MIDI de la pédale reliée au connecteur Sub Control 2)
Off, 1–31, 33–95

```
MIDI:SubCTL2 OUT
             Off
```

Ce paramètre détermine le numéro de contrôleur continu affecté à la pédale reliée au connecteur SUB CTL 2 lorsqu'elle est configurée pour transmettre ses données d'utilisation sous forme de messages de Control Change. Lorsque le paramètre est désactivé ("Off"), les messages de Control Change ne sont pas transmis.

Transmission et réception de données MIDI

Sur le GT-6B, vous pouvez utiliser les messages Exclusive pour transmettre les mêmes réglages sur un autre GT-6B et sauvegarder les réglages d'effets sur un séquenceur ou un autre appareil. La transmission des données est baptisée "Bulk Dump", tandis que la réception des données est baptisée "Bulk Load".

Transmission de données vers un appareil MIDI externe (Bulk Dump)

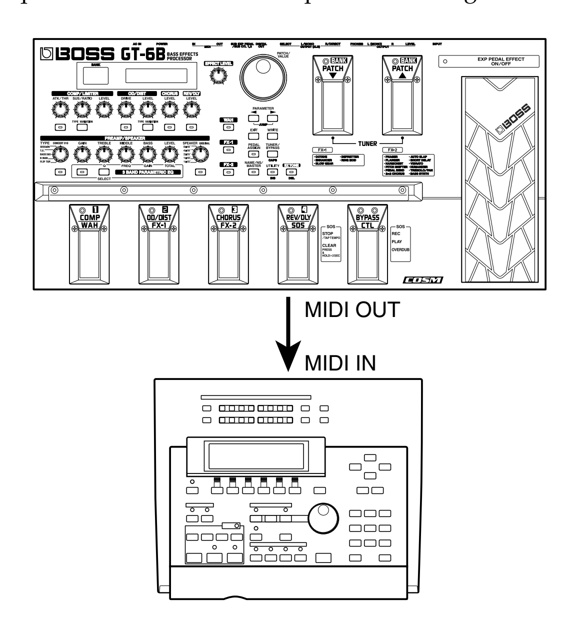
Les types de données suivants peuvent être transmis. Vous pouvez transmettre les données en spécifiant les points de départ et de fin de la transmission.

Affichage	Données transmises
System	Paramètres utilitaires, gammes d'harmonie, phrases Auto Slap, saturation/distorsion et réglages des paramètres Custom de l'effet Wah.
U1-1–U0-4, u1-1–u0-4	Réglages des Patches n° U1-1 à U0-4 et u1-1 à u0-4
Temp	Réglages des données actuellement chargées

Connexions

Pour la sauvegarde sur un séquenceur MIDI

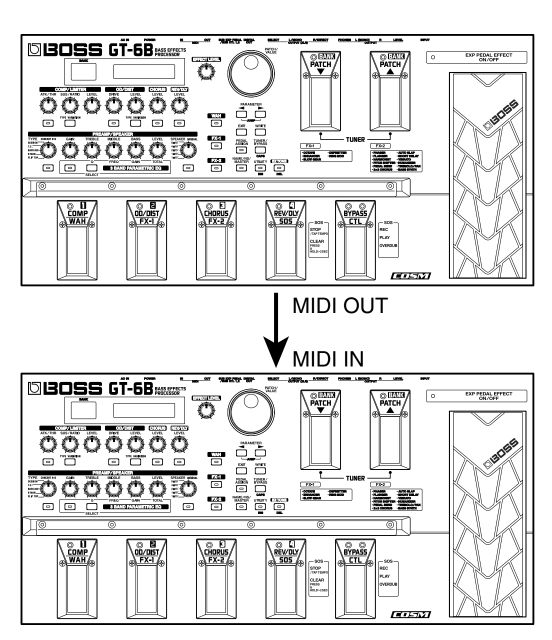
Effectuez la connexion telle qu'illustrée ci-dessous et placez le séquenceur en attente de réception de messages Exclusive.



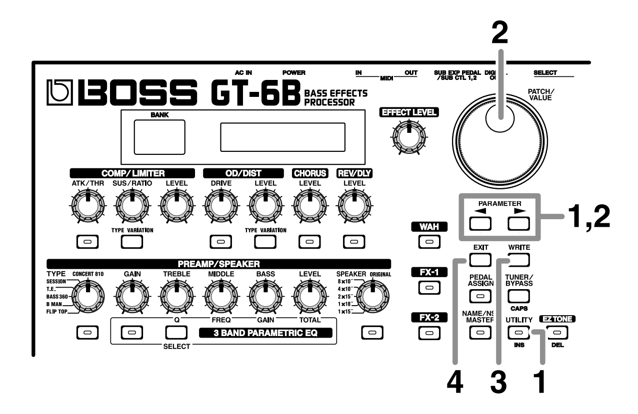
* *Pour connaître les instructions d'utilisation du séquenceur, consultez le mode d'emploi du séquenceur utilisé.*

Pour transmettre des données à un autre GT-6B

Effectuez la connexion telle qu'illustrée ci-dessous et réglez les appareils émetteur et récepteur sur le même n° ID (Device ID).



Transmission



1. Appuyez sur [UTILITY], puis sur PARAMETER [◀] [▶] de sorte que "Bulk Dump" s'affiche.



2. Appuyez sur les boutons PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner les points de départ et de fin des données à transmettre.

3. Lorsque vous avez défini les données à transmettre, appuyez sur le bouton [WRITE].

Les données sont transmises.

```
MIDI:Bulk Dump
 Data Dumping...
```

Lorsque la transmission est terminée, la page précédant la transmission est de nouveau affichée.

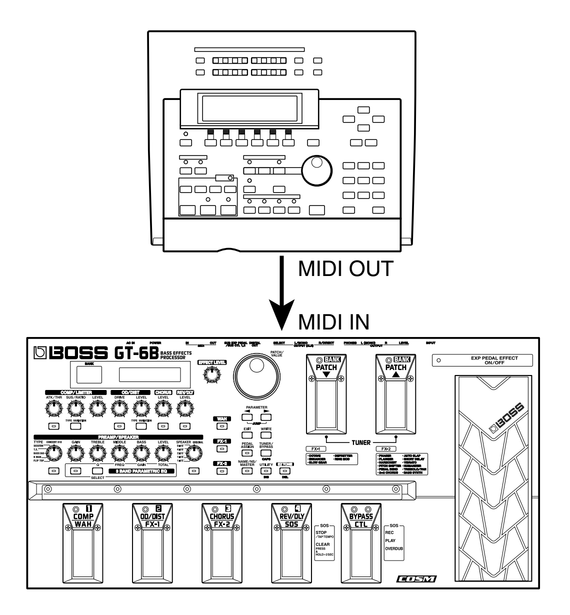
4. **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.**

Réception de données d'un appareil MIDI externe (Bulk Load)

Connexions

Pour la réception de données sauvegardées sur un séquenceur MIDI externe

Effectuez les connexions telles qu'illustrées ci-dessous. Réglez le numéro d'identifiant (Device ID) du GT-6B sur le même numéro que lors de la transmission des données vers le séquenceur MIDI.



* *Pour connaître les instructions d'utilisation du séquenceur, consultez le mode d'emploi du séquenceur utilisé.*

Réception

1. **Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que "Bulk Load" s'affiche.**

```
MIDI:Bulk Load
       Waiting...
```

2. **Transmettez les données de l'appareil MIDI externe.**

La page suivante s'affiche lorsque le GT-6B reçoit les données.

```
MIDI:Bulk Load
     Receiving...
```

La page suivante s'affiche lorsque la réception des données par le GT-6B est terminée.

```
MIDI:Bulk Load
        Idling...
```

À ce stade, le GT-6B peut recevoir d'autres données.

3. **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter la procédure de Bulk Load.**

Après avoir appuyé sur le bouton [EXIT], le message "Checking..." s'affiche à l'écran, indiquant que le GT-6B vérifie les données reçues. À la fin de la vérification, l'écran de jeu s'affiche.

Réglage de la carte des Program Changes

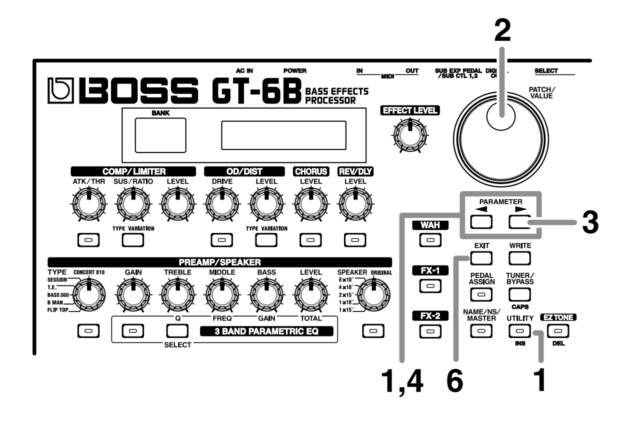
Lorsque vous changez de Patch à l'aide de messages de Program Change transmis par un appareil MIDI externe, vous pouvez librement configurer la correspondance entre les messages de Program Change reçus par le GT-6B et les Patches à changer dans la "carte des Program Changes".

Réglages par défaut de la carte des Program Changes

Les réglages par défaut de la carte des Program Changes sont les suivants :

Numéro de programme	Banque/numéro de Patch
1	U1-1
2	U1-2
3	U1-3
4	U1-4
5	U2-1
:	:
:	:
:	:
39	U0-3
40	U0-4
41	u1-1
42	u1-2
:	:
:	:
:	:
79	u0-3
80	u0-4
81	P1-1
82	P1-2
:	:
:	:
:	:
119	P0-3
120	P0-4
121	P0-4
122	P0-4
:	:
128	P0-4

Procédure



1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que "MIDI Map Select" s'affiche.

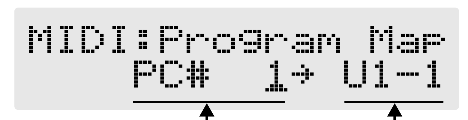
MIDI:Map Select
Fix

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner "Prog".

* *Vous ne pouvez pas régler la carte des Program Changes lorsque "Fix" est sélectionné (elle n'est pas affichée).*

* *Reportez-vous à la section suivante pour obtenir de plus amples détails sur le paramètre "MIDI Map Select".*

3. Appuyez sur le bouton PARAMETER [►] jusqu'à ce que "MIDI Program Map" s'affiche.



Num ro de programme   Num ro de Patch

4. Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour déplacer le curseur et tournez la molette PATCH/ VALUE pour régler le numéro de programme reçu et le numéro de Patch correspondant.

5. Répétez l'étape 4 autant que nécessaire pour affecter les numéros de Patches aux numéros de programme jusqu'à ce que la carte de Program Change soit terminée.

6. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Activer/désactiver les réglages de la carte des Program Changes (MIDI Map Select)

À la réception de messages de Program Change, ce paramètre détermine si les changements de Patches s'effectuent selon les réglages de la carte des Program Changes ou selon les réglages par défaut.

1. Appuyez sur le bouton [UTILITY], puis appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] de sorte que "MIDI Map Select" s'affiche.

```
MIDI:Map Select
            Fix
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner "Fix" ou "Prog".

Fix : Les changements de Patches s'effectuent selon les réglages par défaut. Pour obtenir de plus amples détails sur ces réglages, reportez-vous à la section "Réglages par défaut de la carte de Program Changes" (p. 69).

Prog : Les changements de Patches s'effectuent selon la carte de Program Changes.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu.

Changement de Patches depuis le GT-6B

Lorsque vous changez de Patch depuis le GT-6B, un message de Program Change est transmis. La correspondance entre les numéros de banque et de Patches par défaut du GT-6B et les messages de Program Change transmis est indiquée dans le tableau suivant.

Banque/numéro de Patch	Numéro de programme
U1-1	1
U1-2	2
U1-3	3
U1-4	4
U2-1	5
:	:
:	:
:	:
U0-3	39
U0-4	40
u1-1	41
u1-2	42
:	:
:	:
:	:
u0-3	79
u0-4	80
P1-1	81
P1-2	82
:	:
:	:
:	:
P0-3	119
P0-4	120

Annexes

À propos du MIDI

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface. Il s'agit d'une norme mondiale permettant aux appareils de musique électronique de communiquer en transmettant des messages (données de jeu, sélection de son...). Tout appareil MIDI est capable de transmettre des données utilisables à un autre appareil MIDI, même si les deux appareils sont de modèles différents ou de marques différentes.

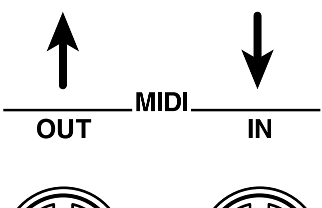
Dans la norme MIDI, les données de jeu, comme le jeu d'une note ou la pression sur une pédale, sont transmises sous forme de messages MIDI.

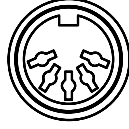
Comment les messages MIDI sont-ils transmis et reçus ?

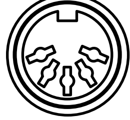
Nous allons tout d'abord expliquer brièvement comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

Ports MIDI

Les ports illustrés ci-dessous permettent de transmettre et recevoir les messages MIDI. Reliez les câbles MIDI à ces connecteurs.







MIDI IN : Ce port reçoit les messages transmis par un autre appareil MIDI.

MIDI OUT : Ce port transmet les messages du GT-6B.

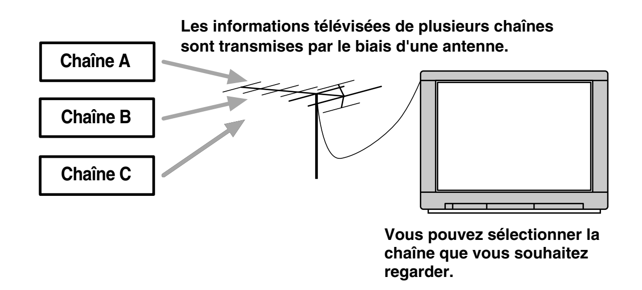
MIDI THRU : Ce port retransmet tels quels les messages reçus sur l'entrée MIDI IN.

* *Le GT-6B est équipé de ports "MIDI IN" et "MIDI OUT".*

Canaux MIDI

La norme MIDI permet de contrôler indépendamment plusieurs appareils MIDI sur un seul câble MIDI. Cela est rendu possible grâce au concept des canaux MIDI.

Le concept des canaux MIDI est relativement similaire à celui des chaînes de télévision. En changeant de chaîne sur un poste de télévision, vous pouvez visualiser des programmes différents. En effet, les informations d'une chaîne particulière sont reçues lorsque l'émetteur et le récepteur sont réglés sur le même canal.



La norme MIDI dispose de 16 canaux (1 – 16). Les messages MIDI sont reçus par l'appareil récepteur dont le canal correspond au canal de l'appareil émetteur.

* *Si le mode Omni est activé, les données de tous les canaux MIDI sont reçues, quel que soit le canal MIDI sélectionné. Si vous ne souhaitez pas contrôler un canal MIDI spécifique, vous pouvez activer le mode Omni.*

Principaux types de messages MIDI utilisés par le GT-6B

La norme MIDI comprend de nombreux types de messages MIDI pouvant véhiculer différentes informations. Les messages MIDI se divisent en deux grands types : les messages gérés séparément par canal MIDI (messages de canaux) et les messages gérés sans référence à un canal MIDI (messages système).

Messages de canaux

Ces messages véhiculent des données de jeu. Normalement, ces messages constituent le moyen de contrôle principal. La manière dont l'appareil récepteur réagit à chaque type de message MIDI est déterminée par les réglages de l'appareil récepteur.

Messages de Program Change

Ces messages servent généralement à sélectionner des sons et comportent un numéro de changement de programme compris entre 1 et 128 qui définit le son souhaité.

Messages de Control Change

Ces messages permettent d'améliorer l'expressivité du jeu. Chaque message comporte un numéro de contrôleur. Les réglages de l'appareil récepteur déterminent l'aspect du son qui doit être affecté par les messages de Control Change d'un numéro de contrôleur continu donné.

Les paramètres spécifiés peuvent être contrôlés par le GT-6B.

Messages système

Les messages système regroupent les messages Exlusive, les messages utilisés pour la synchronisation et les messages servant au bon fonctionnement d'un système MIDI.

Messages Exclusive

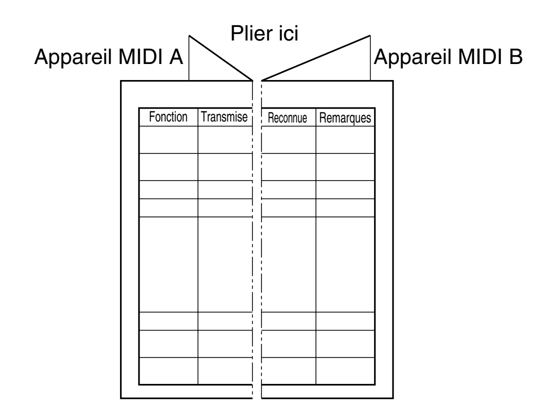
Les messages Exclusive gèrent les informations relatives aux sons propres d'un appareil ou autres informations spécifiques d'un appareil. En général, ces messages peuvent uniquement être échangés entre appareils du même modèle et du même fabricant. Les messages Exclusive peuvent être utilisés pour sauvegarder les réglages de programmes d'effets sur un séquenceur ou pour transférer ces données sur un autre GT-6B.

Les deux appareils doivent être réglés sur le même numéro d'identifiant (Device ID) pour pouvoir échanger des messages SysEx.

À propos de l'implémentation MIDI

La norme MIDI permet d'échanger différents messages entre appareils, mais tous les types de messages ne peuvent pas nécessairement être échangés entre deux appareils MIDI. Deux appareils MIDI peuvent uniquement communiquer s'ils utilisent les types de messages qu'ils ont en commun.

Ainsi, les modes d'emploi des appareils MIDI comprennent tous un "tableau d'implémentation MIDI". Ce tableau indique les types de messages que l'appareil peut transmettre et recevoir. En comparant les tableaux d'implémentation MIDI de deux appareils, vous pouvez immédiatement connaître les messages qu'ils peuvent échanger. Les tableaux présentent toujours une taille uniforme. Il suffit de placer les deux tableaux côte à côte.



Une publication séparée intitulée "Implémentation MIDI" est également disponible. Elle fournit tous les détails concernant l'implémentation MIDI sur cet appareil. Si vous souhaitez obtenir cette publication (pour une programmation très sophistiquée, par exemple), veuillez contacter le centre de service Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé.

Réglages par défaut

Accordeur

TUNER Pitch :	**A= 440 Hz (p. 57)**

Global

NS Threshold :	**0 dB (p. 58)**
Reverb Level :	**100 % (p. 58)**

Système

LCD Contrast :	**16 (p. 60)**
BANK Extent :	**P0**
Mode Patch Select :	**UP/DOWN (p. 61)**
EXP Pdl Hold :	**On (p. 62)**
Dial Func :	**PATCH No.& VALUE (p. 62)**
Knob Mode :	**Immediate (p. 63)**
Sub CTL1 Func :	**Assignable (p. 63)**
Sub CTL2 Func :	**Assignable (p. 63)**
Digital Out Level :	**100**

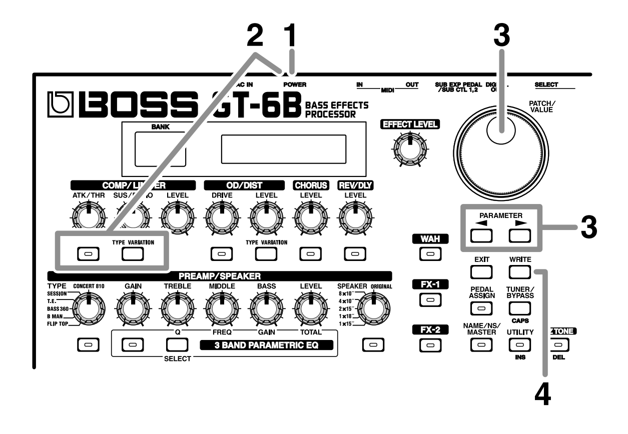
MIDI

MIDI RX Channel :	**1 (p. 65)**
MIDI Omni Mode :	**Omni On (p. 65)**
MIDI TX Channel :	**Rx (p. 65)**
MIDI Device ID :	**1 (p. 65)**
MIDI Sync Clock :	**Auto (p. 65)**
MIDI PC OUT :	**On (p. 66)**
MIDI EXP OUT :	**7 (p. 66)**
MIDI EXP SW OUT :	**81 (p. 66)**
MIDI CTL OUT :	**80 (p. 66)**
MIDI Sub CTL1OUT :	**Off (p. 66)**
MIDI Sub CTL2OUT :	**Off (p. 66)**
MIDI Map Select :	**Fix (p. 69)**

Restauration des réglages d’usine (Factory Reset)

Pour rétablir les réglages d’usine du GT-6B, il faut effectuer une procédure d’initialisation sur les réglages d’usine (“Factory Reset”).

Vous pouvez non seulement restaurer les valeurs d’usine de tous les réglages du GT-6B, mais aussi spécifier les réglages à initialiser.



1. **Placez l’appareil hors tension.**
2. **Tout en maintenant les boutons COMP/LIMITER ON/OFF et [TYPE VARIATION] enfoncés, placez l’appareil sous tension.**

   La page de sélection des réglages à initialiser s’affiche.



Plage de données dont vous souhaitez restaurer les valeurs d'usine.

* *Pour annuler l’initialisation, appuyez sur le bouton [EXIT].*

3. **Appuyez sur les boutons PARAMETER [◄] [►] pour déplacer le curseur et tournez la molette PATCH/VALUE pour spécifier les réglages à restaurer sur les valeurs d’usine.**

   System :

   Paramètres système, gammes d’harmonie, phrases Auto Slap, saturation/distorsion et réglages des paramètres Custom de l’effet Wah

   #U1-1–#u0-4 :

   Réglages des numéros de Patches U1-1 à u0-4

4. **Pour continuer l’initialisation, appuyez sur le bouton [ENTER].**

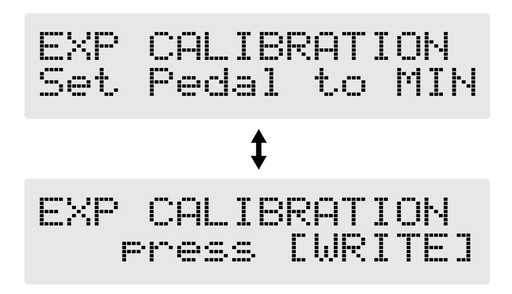
   Les données spécifiées sont initialisées sur les valeurs d’usine, puis l’écran de jeu s’affiche.

Réglage de la pédale d’expression

Bien que la pédale d’expression du GT-6B soit configurée en usine pour un fonctionnement optimal, il se peut qu’elle se dérègle suite à une utilisation intense ou selon l’environnement d’utilisation. Si vous rencontrez des problèmes (impossibilité de couper complètement le son à l’aide de la pédale de volume, par exemple), suivez la procédure ci-dessous pour réajuster la pédale.

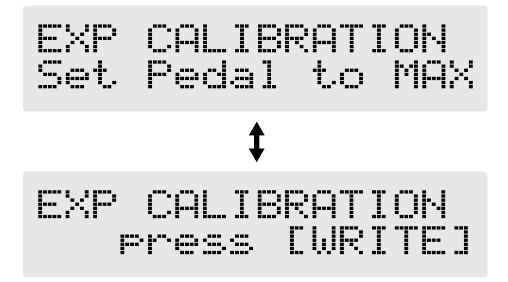
1. **Maintenez le bouton [PEDAL ASSIGN] enfoncé lors de la mise sous tension.**

   Les messages suivants alternent à l’écran.



2. **Appuyez sur le bouton [WRITE] tandis que la pédale est complètement relâchée.**

   Le message “---OK! ---” s’affiche, puis les messages suivants alternent à l’écran.



* *Si vous appuyez sur le bouton [WRITE] alors que la pédale n’est pas totalement relâchée ou si la position (angle) de la pédale est incorrecte, le message “--- Area Over! ---” s’affiche à l’écran et vous ne pouvez pas passer à l’étape suivante. Le cas échéant, rectifiez la position de la pédale.*

3. **Appuyez sur le bouton [WRITE] tandis que la pédale est totalement enfoncée.**

   Les messages “--- OK! ---” puis “press [EXIT]” s’affichent.

* *Si vous appuyez sur le bouton [WRITE] alors que la pédale n’est pas totalement enfoncée ou si la position (angle) de la pédale est incorrecte, le message “--- Area Over! ---” s’affiche à l’écran et vous ne pouvez pas passer à l’étape suivante. Le cas échéant, rectifiez la position de la pédale.*

4. **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

   Le message “Checking data please wait...” s’affiche, puis vous revenez à l’écran de jeu.

Assistance technique

En cas d'absence de son ou de tout autre dysfonctionnement, vérifiez d'abord les solutions exposées ci-après. Si le problème persiste, contactez votre revendeur ou le centre de service Roland le plus proche.

Pas de son/volume trop faible

❍ Les câbles de connexion sont-ils endommagés ?
→ Essayez d'utiliser d'autres câbles de connexion.

❍ Le GT-6B est-il correctement relié aux autres appareils ?
→ Vérifiez les connexions aux autres appareils (p. 12).

❍ L'amplificateur/mélangeur connecté est-il hors tension ou le volume est-il baissé ?
→ Vérifiez les réglages de l'appareil connecté.

❍ Le potentiomètre EFFECT LEVEL est-il baissé ?
→ Réglez le potentiomètre EFFECT LEVEL sur un niveau approprié (p. 17).

❍ Le mode Tuner/Bypass est-il activé (ON) ?
→ Le signal direct n'est pas délivré lorsque le mode Tuner/Bypass est activé ("On") (p. 56).

❍ Chaque effet est-il correctement réglé ?
→ Utilisez la fonction "Meter" (p. 59) pour vérifier le niveau de sortie de chaque effet. Si l'afficheur ne varie pas pour un effet, vérifiez les réglages de cet effet.

❍ Une pédale est-elle affectée au contrôle du paramètre "FV: Level" ou "MST: Effect Level" ?
→ Déplacez le contrôleur auquel ce paramètre est affecté (p. 50).

Le niveau de l'appareil connecté à l'entrée INPUT est trop faible :

❍ Est-il possible que vous utilisiez un câble résistif ?
→ Utilisez un câble sans résistance.

Impossible de commuter les Patches

❍ L'écran affiche-t-il des données autres que l'écran de jeu ?
→ Sur le GT-6B, les Patches peuvent uniquement être sélectionnés lorsque l'écran de jeu est affiché. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran de jeu (p. 10).

Impossible de contrôler les paramètres affectés à des contrôleurs

❍ L'effet est-il désactivé ?
→ Pour contrôler un paramètre à l'aide de la pédale d'expression ou de la pédale CTL, assurez-vous que l'effet contenant le paramètre à contrôler est activé.

❍ La fonction SUB CTL 1,2 est-elle réglée sur une autre valeur que "Assignable" ?
→ Lorsque vous utilisez un commutateur au pied relié au connecteur SUB EXP/SUB CTL 1, 2, réglez la fonction SUB CTL 1, 2 (p. 63) sur "Assignable".

❍ Les deux appareils sont-ils réglés sur le même canal MIDI ?
→ Assurez-vous que les deux appareils sont réglés sur le même canal MIDI (p. 65).

* *Lorsque le mode Omni est activé ("Omni On"), les messages sont reçus sur tous les canaux, quels que soient les réglages de canal MIDI (p. 65).*

→ Assurez-vous que les deux appareils sont réglés sur la même source (numéro de contrôleur) (p. 66).

Impossible de modifier le volume à l'aide de l'effet Foot Volume

❍ Le paramètre Bypass EXP Mode (p. 55) et le suppresseur de bruit (p. 44) sont-ils désactivés ("OFF") ?
→ Si le paramètre Bypass EXP Mode est désactivé ("OFF"), sachez que :

- Lorsque tous les effets sont désactivés (OFF), c'est le son d'origine non traité de la basse qui est émis ; par ailleurs, il n'est pas possible de faire varier le volume au moyen de l'effet Foot Volume (p. 44).
- Si les effets CHORUS ou REV/DLY sont les seuls effets utilisés, le signal direct de la basse est émis sur la sortie analogique sans aucun traitement. L'effet FOOT VOLUME (p. 44) ne peut alors agir que sur le volume des effets.

Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus

❍ Le câble MIDI est-il endommagé ?
→ Remplacez le câble MIDI.

❍ Le GT-6B est-il correctement connecté à l'appareil MIDI externe ?
→ Vérifiez les connexions à l'autre appareil MIDI.

❍ Les deux appareils sont-ils réglés sur le même canal MIDI ?
→ Assurez-vous que les deux appareils sont réglés sur le même canal MIDI (p. 65).

❍ Lorsque vous transmettez des messages depuis le GT-6B, assurez-vous que le GT-6B est correctement configuré pour la transmission de données.
→ Vérifiez le statut activé/désactivé (p. 66) de la transmission de messages de Program Change et les réglages des numéros de contrôleurs à transmettre (p. 66).

Messages d'erreur

Si vous essayez de réaliser une opération incorrecte ou si une opération ne peut pas être exécutée, un message d'erreur s'affiche à l'écran. Le cas échéant, consultez la liste suivante et prenez les mesures nécessaires.

Battery Low !

● La pile de sauvegarde de la mémoire située dans le GT-6B est épuisée. Ce message s'affiche à la mise sous tension.
❍ Remplacez la pile dès que possible. Pour remplacer la pile, veuillez contacter le centre de service Roland le plus proche ou votre revendeur.

MIDI Off Line !

● Il y a un problème dans la connexion des câbles MIDI.
❍ Assurez-vous que les câbles ne sont pas déconnectés ou endommagés.

Locked !

● Vous avez tenté de changer de Patch en tournant la molette PATCH/VALUE, mais la fonction Dial (p. 62) est réglée sur "VALUE Only".
❍ Pour pouvoir changer de Patch à l'aide de la molette PATCH/VALUE, réglez la fonction Dial sur "PATCH No. & VALUE".

MIDI Buffer Full

● En un cours laps de temps, l'appareil a reçu plus de messages MIDI qu'il ne peut en traiter correctement.

PROCESSEUR D'EFFETS BASSE — Date : 10 décembre 2001

Modèle GT-6B — Version : 1.00

Tableau des fonctions MIDI

Fonction...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1–16 1–16	1–16 1–16	Mémorisé
Mode	Par défaut Messages Modifié	X X **************	OMNI ON/OFF X X	Mémorisé
Numéro de note :	True Voice	X **************	X **************	
Vélocité	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Polyphonique Par canal	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	1–31 33–63 64–95	O O O	O * 1 X O * 1	
Program Change	: True #	O 0–120	O 0–127	Numéro de programme 1–128
System Exclusive		O	O	
Messages système communs	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
Messages système en temps réel	: Horloge : Commande	X O	O X	
Messages auxiliaires	: Sons coupés : Local ON/OFF : Notes coupées : Détection active : Initialisation	X X X X X	X X X O X	
Notes		* 1 Reconnaît les messages destinés au “contrôle en temps réel des paramètres”. Une publication intitulée “Implémentation MIDI” est également disponible. Elle reprend de manière détaillée l'implémentation MIDI de cet appareil. Si vous souhaitez obtenir cette publication (pour effectuer une programmation très sophistiquée par exemple), veuillez contacter le centre de service Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : Non

Caractéristiques techniques

GT-6B : Processeur d'effets basse

Conversion A/N
24 bits + mode AF

Conversion N/A
24 bits

Fréquence d'échantillonnage
44,1 kHz

Mémoires de programmes
120 : 80 (utilisateur) + 40 (préprogrammées)

Niveau d'entrée nominal
INPUT : -10 dBu

Impédance d'entrée
INPUT : 1 MΩ

Niveau de sortie nominal
OUTPUT : -10 dBu
(Jack standard, sur la marque du pot. OUTPUT LEVEL)
OUTPUT : -10 dBu (XLR, charge de 600 Ω)

Impédance de sortie
OUTPUT : 2 kΩ (Jack 6,35 mm)
OUTPUT : 600 kΩ (XLR, Pt. chaud–froid)
300 kΩ, (Pt. chaud–masse, Pt. froid–masse)

Sortie numérique
EIAJ CP1201, S/P DIF

Plage dynamique
95 dB ou supérieure (IHF-A)

Réglages
< Face avant >
(COMP/LIMITER)
Potentiomètre ATK/THR (attaque/seuil)
Potentiomètre SUS/RATIO (Sustain/taux)
Potentiomètre LEVEL
Bouton On/Off
Bouton TYPE VARIATION

(SATURATION/DISTORSION)
Potentiomètre DRIVE
Potentiomètre LEVEL
Bouton ON/OFF
Bouton TYPE VARIATION

(CHORUS)
Potentiomètre LEVEL
Bouton ON/OFF

(RÉVERBÉRATION/DÉLAI)
Potentiomètre LEVEL
Bouton ON/OFF

(PREAMP/SPEAKER, 3 BAND PARAMETRIC EQ)
Sélecteur TYPE
Potentiomètre GAIN
Potentiomètre TREBLE (sert également au réglage de la largeur de bande de l'égaliseur)
Potentiomètre MIDDLE (sert également au réglage de la fréquence de l'égaliseur)
Potentiomètre BASS (sert également au réglage de gain de l'égaliseur)
Potentiomètre LEVEL (sert également au réglage de gain général de l'égaliseur)
Sélecteur SPEAKER
Bouton PREAMP ON/OFF
Bouton SPEAKER ON/OFF
Bouton EQ ON/OFF
Bouton EQ SELECT

(WAH)
Bouton ON/OFF

(FX-1)
Bouton ON/OFF

(FX-2)
Bouton ON/OFF

(MASTER)
Potentiomètre EFFECT LEVEL
Boutons PARAMETER G/D
Bouton EXIT
Bouton WRITE
Bouton PEDAL ASSIGN
Bouton TUNER/BYPASS
Bouton NAME/NS/MASTER
Bouton UTILITY
Bouton EZ TONE
Pédales n° 1–4
Pédales PATCH (haut/bas)
Pédale BYPASS/CTL
Pédale d'expression
Commutateur de la pédale d'expression
Molette PATCH/VALUE

< Face arrière >
Potentiomètre OUTPUT LEVEL
Sélecteur SELECT (sélection des sorties)
Interrupteur secteur

Écran
16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)
7 segments, 2 caractères (LED)

Connecteurs
Entrée INPUT
Sorties Jack OUTPUT L (MONO)/R
Prise casque
Sorties XLR L/R (MONO/DIRECT)
Sortie numérique DIGITAL OUT (coaxiale)
Connecteur SUB EXP PEDAL/SUB CTL PEDAL 1,2
Ports MIDI IN/OUT
Embase pour adaptateur secteur

Alimentation
14 V ca : adaptateur secteur fourni

Consommation électrique
800 mA

Dimensions
515 (l) x 261 (p) x 75 (h) mm

Poids
4,7 kg (sans l'adaptateur secteur)

Accessoires
Adaptateur secteur (série BRC)
Mode d'emploi
Liste des Patches
Centres de service Roland (page Information)

Options
Commutateur au pied :
FS-5U, FS-5L
Pédale d'expression :
EV-5 (Roland)
FV-300L + PCS-33 (Roland)
Câble de connexion :
PCS-31 (Roland) (Jack stéréo 6,35 mm - 2 Jacks mono 6,35 mm)

* *0 dBu = 0,775 V eff.*



Dans un souci d'amélioration du produit, les caractéristiques techniques et/ou l'apparence de l'appareil sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Mode AF (Adaptive Focus)
Ce mode propriétaire Roland améliore largement le rapport signal/bruit des convertisseurs A/N et N/A.

Index

MÉMO

MÉMO

Pays de l'UE

Appareil contenant des piles au Lithium

ATTENTION

Danger d'explosion si la pile n'est pas correctement remplacée.
Remplacez-la uniquement par une pile de type identique ou équivalent recommandée par le fabricant.
Disposez des piles usagées selon les instructions du fabricant.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Pays de l'UE



Ce produit est conforme aux exigences de la Directive européenne 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

GT-6B



G601744601